11

Září 2003

PlayStation® PlayStation 2® 100% návody

**164 STRAN!**
Nepostradatelný průvodce světem PlayStation
za skvělou cenu!

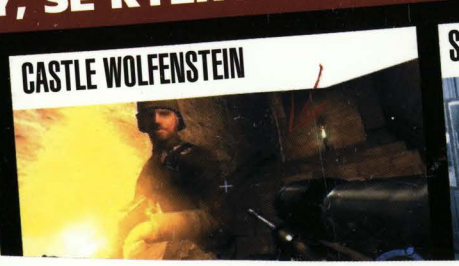
číslo 11

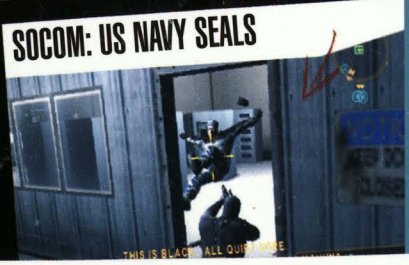
# TipStation

**PSone EXPLOZE!**
**100 SUPER TIPŮ**
**+10 NÁVODŮ**

ÚPLNÝ NÁVOD UVNITŘ!

**MASIVNÍ NÁVODY, SE KTERÝMI NEMŮŽETE PROHRÁT!!!**




## 30 ROZSÁHLÝCH NÁVODŮ

- SOCOM: US NAVY SEALS PS2
- CASTLE WOLFENSTEIN PS2
- DARK CHRONICLE PS2
- DIE HARD VENDETTA PS2
- SILENT HILL 3 PS2
- MIDNIGHT CLUB 2 PS2
- VIRTUA FIGHTER 4 EVO PS2
- RESI: VER. & DEAD AIM PS2
- X-MEN: WOLVERINE REV. PS2
- GTA3 & VICE CITY PS2
- TOMB RAIDER 1 & 5 PS1
- SYPHON FILTER 1 až 3 PS1
- DINO CRISIS 1 & 2 PS1

**REKORDNÍ POČET NÁVODŮ!**
VŠECHNY NOVÉ HRY POKOŘENY A ROZDRCENY. KONEC S PROBLÉMY!
To nejlepší pro PSone i PS2!

**NOVÉ CHEATY A TIPY**

**NEJLEPŠÍ RADY OD NEJZKUŠENĚJŠÍCH HRÁČŮ**
**VELKÁ LAVINA NÁVODŮ, CHEATŮ, RAD A TIPŮ!**

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 643

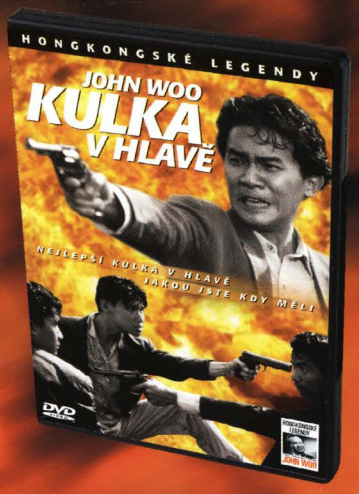
Září 2003 | Cena 195 Kč | 357 Sk

9 771213 560001 09

Tomb Raider TAOD • Castle Wolfenstein • Dark Chronicle • Silent Hill 3 • Socom US NAVY SEALS • GTA3 & Vice City a další

TipStation

# DVD Movie číslo 5 právě v prodeji




DVD ZDARMA! ČESKÁ PREMIÉRA FILMU NARKOTIKA

295 Kč, Číslo 4/2003

POKRAČOVÁNÍ DVD KATALOGU FILMŮ 100 DALŠÍCH TITULŮ

DVD movie

Kompletní Bond

Poprvé v Čechách! Přehled všech knižních dobrodružství agenta 007.

STAR TREK

Přichází Nemesis, třetí sezóna DS9 a speciální edice čtvrtého filmu.

007

DNES NE

BOJOV

RECENZE A SPECI

DVD ZDARMA: ČESKÁ PREMIÉRA FILMU ELITA

DVD

KOMPLETNÍ KATALOG DVD 1200

DVD ZDARMA! ČESKÁ PREMIÉRA FILMU KULKA V HLAVĚ

POKRAČOVÁNÍ DVD KATALOGU FILMŮ 100 DALŠÍCH TITULŮ

DVD movie

Steven Seagal

Se opět vrací. Tentokrát se dostává až na pokraj smrti

historie MARVELU

Spider-Man uvádí dějiny slavného comicsového nakladatelství

DAREDEVIL

KRUH

Remake japonského hororu vyděsí víc než originál

Bruce Willis

Dokáže se opět vrátit na bitevní pole akčního filmu?

DALŠÍ PÁN PRSTENŮ

RECENZE A SPECIÁL

VŠE O PROSTŘEDNÍ ČÁSTI EPICKÉ FANTASY TRILOGIE J. R. R. TOLKIENA

KREV HRDINŮ

HONGKONGSKÉ FILMY JSOU JÍ PLNÉ. HONGKONGSKÉ FILMY JSOU PLNÉ I NEUVĚŘITELNÝCH VÝKONŮ. VÍTEJTE VE SVĚTĚ SVÉRÁZNÉ KINEMATOGRAFIE.

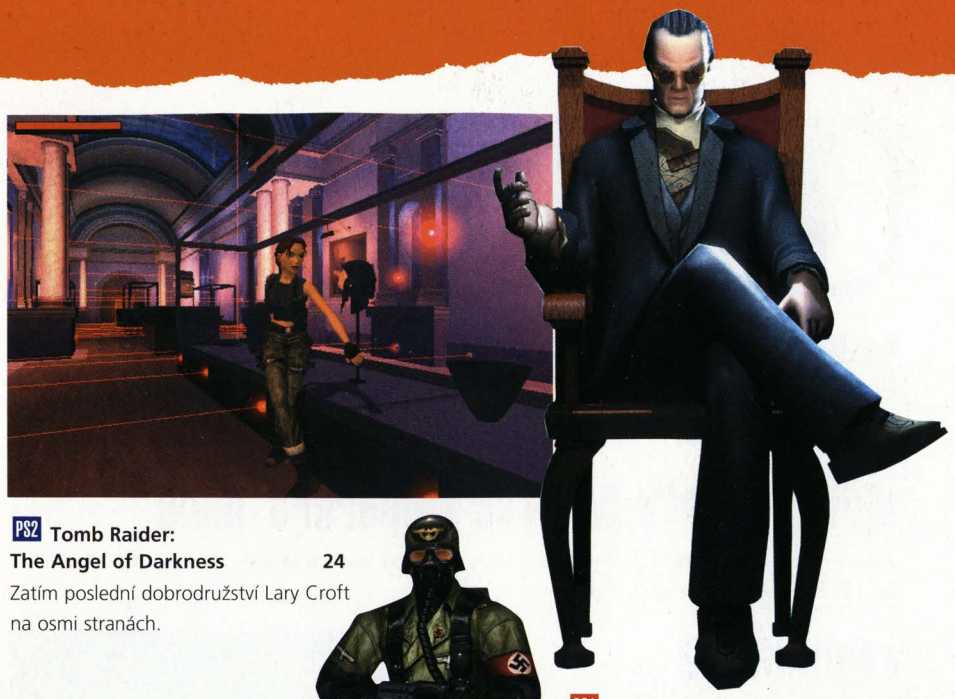
LIV TYLER

ELFSKY NĚŽNÁ LIV SE OPĚT OBJEVUJE V PÁNOVI PRSTENŮ

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.

295 Kč
ČÍSLO 5/2003

9 771214 075009 05



PS2 **Tomb Raider: The Angel of Darkness** 24
Zatím poslední dobrodružství Lary Croft na osmi stranách.

PS2 **Return to Castle Wolfenstein** 58
Nástrahy druhé světové války už máme v malíku.

PS1 **Syphon Filter** 128
Všechny tři díly série rozebrány na kousky.

# Tento měsíc v TipStation

## Rubriky

PS1, PS2 Tips Express 04
PS1 CheatStation 152
PS2 CheatStation 154
PS1, PS2 Příští měsíc 162

## Kompletní návody

PS2 Enter The Matrix 16
PS2 Silent Hill 3 18
PS2 Tomb Raider: Angel of Darkness 24
PS2 Socom Navy Seals 32
PS2 Bloodrayne 40
PS2 Die Hard Vendetta 44
PS2 Hulk 50
PS2 NBA Street Volume 2 54
PS2 The Sims 56
PS2 Return to Castle Wolfenstein 58
PS2 Dark Chronicle 68
PS2 Formula One 2003 78
PS2 Def Jam Vendetta 80
PS2 Virtua Fighter 4 Evolution 82
PS2 Dynasty Warriors 4 84
PS2 Charlies Angels 88
PS2 Resident Evil Code X: Veronica 90
PS2 Resident Evil: Dead Aim 96
PS2 GTA 3 & Vice City 100
PS2 X-Men: Wolverines Revenge 102
PS2 Midnight Club 2 106
PS2 Futurama 109
PS1 Baldies 118
PS1 Tomb Raider 1 120
PS1 Tomb Raider: Chronicles 124
PS1 Syphon Filter 1 128
PS1 Syphon Filter 2 132
PS1 Syphon Filter 3 136
PS1 Hogs of War 140
PS1 Spider-Man 2 142
PS1 Dino Crisis 1 144
PS1 Dino Crisis 2 148

## Abecední rejstřík


| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS1 Baldies | Návody | 118 | PS2 GTA Vice City | Návody | 100 | PS2 Summer Heat Beach Volleyball | Nové cheaty | 154 |
| PS2 Bloodrayne | Návody | 40 | PS1 Hogs of War | Návody | 140 | PS1 Syphon Filter 1 | Návody | 128 |
| PS2 Colin McRae Rally | Nové cheaty | 154 | PS2 Hulk | Návody | 50 | PS1 Syphon Filter 2 | Návody | 132 |
| PS2 Dark Chronicle | Návody | 68 | PS2 Hulk | Nové cheaty | 154 | PS1 Syphon Filter 3 | Návody | 136 |
| PS2 Dead To Rights | Nové cheaty | 154 | PS2 Charlies Angels | Návody | 88 | PS1 Tekken 3 | Tipy | 112 |
| PS2 Def Jam Vendeta | Návody | 80 | PS1 ISS Pro Evolution 2 | Tipy | 112 | PS2 Tiger Woods 2003 | Nové cheaty | 154 |
| PS2 Die Hard Vendetta | Návody | 44 | PS2 Mace Griffin Bounty Hunter | Nové cheaty | 154 | PS1 Tomb Raider | Tipy | 112 |
| PS2 Die Hard Vendetta | Nové cheaty | 154 | PS1 Metal Gear Solid | Tipy | 112 | PS1 Tomb Raider | Návody | 120 |
| PS1 Dino Crisis 1 | Návody | 144 | PS2 Midnight Club 2 | Návody | 106 | PS2 Tomb Raider: Angel of Darkness | Návody | 24 |
| PS1 Dino Crisis 2 | Návody | 148 | PS2 Music 3000 | Nové cheaty | 154 | PS1 Tomb Raider: Chronicles | Návody | 124 |
| PS2 Dynasty Warriors 4 | Návody | 84 | PS2 NBA Street Volume 2 | Návody | 54 | PS2 Virtua Fighter 4 Evolution | Návody | 82 |
| PS2 Enter The Matrix | Návody | 16 | PS1 Quake 2 | Tipy | 112 | PS2 Wakeboarding Unleashed | Nové cheaty | 154 |
| PS2 Enter The Matrix | Nové cheaty | 154 | PS2 Res. Evil Code X: Veronica | Návody | 90 | PS2 World Rally Championship | Nové cheaty | 154 |
| PS1 Final Fantasy VII | Tipy | 112 | PS2 Resident Evil: Dead Aim | Návody | 96 | PS1 WWW Smackdown 2! | Tipy | 112 |
| PS2 Formula One 2003 | Návody | 78 | PS2 Return to Castle Wolfenstein | Návody | 58 | PS2 X-Men: Wolverines Revenge | Návody | 102 |
| PS2 Futurama | Návody | 109 | PS2 Seek and Destroy | Nové cheaty | 154 | PS2 X-Men: Wolverines Revenge | Nové cheaty | 154 |
| PS1 Gran Turismo | Tipy | 112 | PS2 Silent Hill 3 | Návody | 18 | | | |
| PS1 Gran Turismo 2 | Tipy | 112 | PS2 Sims, The | Návody | 56 | | | |
| PS1 Grand Theft Auto | Tipy | 112 | PS2 Socom Navy Seals | Návody | 32 | | | |
| PS2 GTA3 | Návody | 100 | PS1 Spider-Man 2 | Návody | 142 | | | |


**PROHLÁŠENÍ TIPSTATION - TIPSTATION JE:**
**Pokud čtete tyto řádky, je zjevné, že máte smysl pro detail. Jsou to právě detaily, o které jde i našemu časopisu. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní.**

**TIPSTATION NENÍ:**
**Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdlouhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaze v závodních hrách a krýt údery v bojovkách. Pokud si o ně nenapíšete, netiskneme návody na zoufalé hry, které nemá smysl hrát. Slibujeme, že ani jediný čtvereční centimetr nepřijde vniveč.**

Editorial

V posledních týdnech dolehl na redakci TipStationu intenzivní pocit strachu. Z čeho, ptáte se? Z faktu, že jsme tímto číslem nasadili laťku příliš vysoko. Z toho, že bude velmi složité, ne-li nemožné, úroveň tohoto vydání překonat. Možná to zní samolibě, ale fakta hovoří jasně.

Podařilo se nám do časopisu vměstnat rekordních a úctyhodných 31 návodů včetně velmi rozsáhlých a podrobných průvodců hrami *Dark Chronicle*, *Return to Castle Wolfenstein*, *SOCOM* nebo *Tomb Raider: Angel of Darkness* (tu hrál Lukáš posledních pár týdnů natolik intenzivně, že se jednoho dne probudil s obrovskými polygonovými ňadry). K tomu jsme již tradičně přidali rovněž rekordní počet cheatů a tipů, ovšem tentokrát s ještě zarputilejší snahou vyhrabat vše, co je na internetu k dispozici a také co se dozvíme přímo od vývoářů her.

Potěšující zprávy máme i pro fanoušky PSone, kteří mají opět rekordně k dispozici přes 40 stran! V zájmu přehlednosti jsme jejich sekci sice odsunuli až na konec magazínu a vzhledem k napěchovanému obsahu jsme tentokrát PSone Cheater zredukovali jen na výběr nejžádanějších cheatů, ovšem jinak mají jen samé důvody k radosti. Vedle deseti návodů je to především seznam 100 nejlepších tipů pro nejlepší PS1 hry.

A při tom všem jsme tak troufalí a klidně vám slíbíme, že příští číslo bude v počtu návodů znovu rekordní. Tučný soupis her chystaných na předvánoční trh nám k tomu jistě pomůže, ale i tak to bude nadlidský výkon. Zůstaňte s námi, protože s Tipstationem se nikdy neztratíte ve změti zákeřných PlayStation her.

**Jan Modrák**
**Šéfredaktor**

# TIPS EXPRESS

**Sedm stran záchranných tipů a cheatů.**
Pokud tu není vaše oblíbená hra, dejte nám vědět!

## Indiana Jones and The Emperors Tomb

**Jones stárne, ale stále je ve formě a vy budete mít co dělat, abyste mu stačili. Co takhle pár užitečných tipů?**

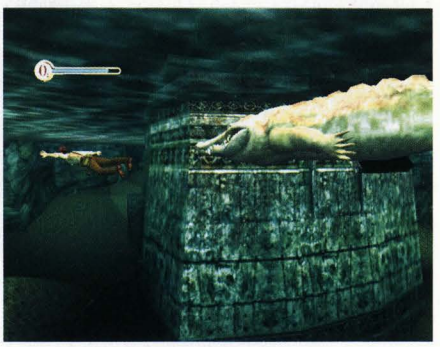
### 6 STATEČNÝCH RAD

**1. UVIDÍ SE**
Pokud nevíte co dál, v oblastech, kde je nutná interakce s krajinou, se v důležitých místech objeví určité ikonky, které vám napoví, že máte například mrsknout bičem, zatlačit nebo zatáhnout. Nechte si poradit, past to není...

**2. HOP A SKOK**
Když nedopatřením skočíte z vysoké výšky a pád by vás zranil, nebo dokonce zabil, těsně před dopadem stiskněte R1. Přepnete se do bitevního postoje a utrpíte pouze nepatrné zranění, nebo dokonce vůbec žádné.

**3. NA SCHOVKU**
Když jste přilepeni na nějaké zdi (jděte k ní a stiskněte △), taste zbraň, jděte na kraj a podržte L1. Nyní budete moci zlikvidovat nepřátele a ve správnou chvíli se popřípadě puštěním L1 znovu schovat.

**4. MRSK A KOP**
Docela dobrá bojová strategie spočívá v tasení zbraně a přiblížení se k nepříteli - nyní stiskněte □ a „zbičujte" je pistolí, až spadnou, následují kopance a tak dále, až dokud nebude dílo definitivně hotové.



**5. ROZBIJ A VEM**
Ve hře se na každém kroku nacházejí dřevěné bedny - velké či malé. Tím, že je rozbijete (přibližte se k nim a stiskněte ⊗ nebo □), můžete získat cennou munici, zbraně, léky nebo artefakty.

**6. KLOBOUK DOLŮ**
Nezapomeňte, že jste Indiana Jones - muž s kloboukem. Pokud vám nepřítel klobouk v souboji setřese, po skončení bitvy si najděte čas a porozhlédněte se po něm. Pomocí △ si ho znovu nasadíte.

### PŘEDMĚTY

**KANTÝNA**
Zde najdete zásoby vody, díky které si může Indy doplnit energii. Zvolte ji a podržte ⊗. Nyní si ne-

MALÉ TIPY

### METAL SLUG 3
Pro odemknutí nových herních módů, které jsou nazvány Fat Island mode a UFO mode, jednoduše dokončete hru na normální obtížnost. V hlavním menu pak najdete oba přírůstky.

### ZOE 2
Až budete bojovat s Violou, využijte panely a nepřátelské roboty jako štíty před jejími útoky. Použijte je v okamžiku, kdy vydává kňoura-

zapomeňte zásobu doplnit pokaždé, kdy narazíte na fontánku.

**MEDIKIT**
Lékárničku najdete obvykle v bednách, které je možné zničit. Můžete zároveň nést pouze tři lékárničky, ale jejich výhodou je, že pokud je použijete, obnoví celou vaši energii!

**BIČ**
Používá se ke dvěma základním věcem - k boji a zavěšení se. Stiskněte ⊗ pro zachycení se za pevný objekt nad vaší hlavou a přeskočení na druhou stranu. A bojování? To je snad jasné...

**DEMO CHARGE**
Tyhle nálože objevíte naštěstí krátce předtím, než je budete potřebovat. Prostě je položte ke zničitelným zdem (poznáte je snadno), stiskněte ⍋ a rychle utečte.

**OXYGEN TANK**
I kyslíkovou bombu najdete těsně předtím, než budete muset strávit delší dobu ve vodě. Její užití je tedy jasné - bez ní rozhodně nepřežijete!

**TIGER STRENGHT POTION**
Všechny nápoje jsou poměrně vzácné, ale až vypijete tenhle, dočasně tím zvýšíte svou sílu. Což se rozhodně hodí, když máte proti sobě převahu po zuby ozbrojených nepřátel.

**IRON SKIN POTION**
Tento elixír po vypití poskytne Indymu dočasnou nesmrtelnost. A to, jak asi tušíte, se taky hodí - doporučujeme k použití proti některým bossům, které potkáte v pozdějších částech hry.

**HEALTH POTION**
Tohle je přesně to, co si myslíte. Náboj, který vám doplní energii a zvětší ukazatel zdraví po dobu celého daného levelu. Používejte ho opatrně, nechcete přece, aby se z Indyho stal narkoman!

**MAČETA**
Toto by měla být vaše základní zbraň. Pěstí budete likvidovat nepřátele celou věčnost a kulky si raději schovejte pro důležité souboje. S mačetou zabijete běžné soupeře rychle a jednoduše.

**FONTÁNA**
Kdykoliv vidíte vodní fontánu, doplňte si energii. Možná jí máte už tak jako tak dost, ale také jí můžete velmi rychle ztratit, takže buďte pro jistotu vždy o krůček napřed a mějte jí doplněnou.

## PRO ZAČÁTEK

Neprozradíme vám sice s celou hrou (to až v příštím čísle), ale pár tipů na úvodní úrovně určitě nebude k zahození.

**River of Fangs** - Je tu chodba s bodáky. První sestava vyžaduje postup krůček po krůčku. U druhé začněte napravo a pohněte se dopředu, doprava, doleva, dopředu a dopředu. Na mostě se při pádu do vody nezapomeňte vyhnout krokodýlům.

**Temple of the River Goddess** - Proplavte skrz vodu a vylezte před velkým kamenným obličejem. Zatáhněte za páku a přivolejte klec, přeskočte ji do chodby, kde se musíte vyhnout bodákům (je tu důležité správné načasování). V místnosti za bodáky zatáhněte za páku, otevřete dveře v hlavě a rychle vstupte.

**Into the Sacred Caverns** - Dejte si pozor, až se dostanete ke kostře, která leží na zemi. Kámen pod ní aktivuje past, takže na kámen rychle stoupněte a zase se vraťte. Až spadne past, vyležte na ni a budete vyzvednuti do prvního patra. Pokračujte, až spadnete na svah - přeskočte díru a na konci se zachyťte za kládu nad hlavou.

**The Silent Guardians** - Zde nebudete mít žádné problémy. Jen nezapomeňte házet lebky mimo směr, kudy se hodláte vydat. To vychýlí útoky stráží a vy můžete bezpečně pokračovat.

**The Idol of Kouru Watu** - Tohle je docela nepříjemná část, díky bílému krokodýlovi ve vodě. Na začátku se musíte dát doleva, ale je k tomu třeba podplavat vodu. Počkejte, až se krokodýl dostane co nejdále doprava, seberte jednu lebku a hoďte ji směrem k potvoře co nejdále doprava. To ho trochu rozptýlí. Nyní rychle skočte do vody, proplavte do oblasti nalevo a opusťte vodu dříve, než vás krokodýl dostihne.

vý zvuk, tedy okamžik před útokem. Jinak se vám ji asi pokořit nepodaří.

## SUIKODEN 3

Získejte snadné peníze! Jděte do Trading Post v Brass Castle poblíž pravého východu na mapu. Kupte si Ancient Text za 1000 peněz a pak jděte do Trading Post v Vinay del Zexay a prodejte ho za zhruba 30000.

## VIRTUAL ON: MARZ

Dokončete hru a po závěrečné sekvenci a titulcích si počkejte, až se znovu objeví úvodní sekvence. Uslyšíte obvyklé bojové fráze Apharmda The Hattera. Vtipné...

## THE GREAT ESCAPE

Dokončete celou hru a odemkněte si tak režim The Greatest Escape, kde - pokud budete chtít - si můžete zkusit jakoukoliv misi ze hry znova, ale tentokrát ve velmi nepříjemném časovém limitu.

## SHINOBI

Získáním 20 Oboro mincí si můžete v Options odemknout několik nových položek. Konkrétně se jedná o Movies, Stage Select a Art Gallery (zde budete mít stále více exponátů podle získaných mincí).

## AMPLITUDE

V režimu pro dva hráče je daleko důležitější dokončit vlastní pokusy než pokazit ty ostatních hráčů. Takže své Cripplers a Bouncers omezte na minimum, ať už jste jakkoliv škodolibí.

# RTX Redrock

**Je na Marsu život? Kdo ví? My víme. Jasně že je! Pár tipů pro váš výlet na rudou planetu...**

### LEPKAVÝ HMYZ

Tihle malí mizerové jsou pěkně nepříjemní. Můžete je setřást, pokud stisknete R1 + L1 a zakvedláte páčkou, ale je lepší, když se k vám vůbec nedostanou. Vždy, když vstoupíte do nové oblasti, pohybujte se pozorně. Vyčistěte lokaci a pak se můžete volně pohybovat.

### BIO SCAN

Další věc, na kterou si je nutné dát pozor, jsou neviditelní nepřátelé. Po prvním vstupu do místnosti si je budete moci na okamžik prohlédnout, ale pak zmizí. Takže v každé nové oblasti udělejte rychlý bio scan a zničte patřičné protivníky. Nyní můžete přepnout do normálního pohledu a pokračovat. Pokud je nejdříve nezničíte, budete mít velké potíže!

### MAPY

Zpočátku jsou nepřehledné, ale dejte jim šanci. Nezapomeňte, že máte různé mapy pro různé úrovně či poschodí. Takže i když to možná vypadá, že byste měli právě narazit na cíl, vůbec ho nevidíte. Sledujte šipky napravo a ujistěte se, že jste ve správné sekci - pomocí D-padu můžete přepínat mezi mapami.

### JEN TAK DÁL

Jedním z vašich prvních úkolů bude opravit dílu ve zdi. Super, co?

**Phobos** - Pro obnovení elektriky na stanici jděte přímo dopředu do místnosti s žebříkem. Na pravé zadní zdi stiskněte tlačítko. Nyní slezte po žebříku a použijte Infostanici pro zapnutí energie.

**Caliente Canyon** - Procpat se skrz kaňon je snadné. Ale nezapomeňte, že sbírání oxygenových kanistrů nestačí k obnovení úrovně kyslíku. Budete to muset udělat ručně. Nebo zemřete.

**Thermal Research Station 1** - Pro nalezené Hull Patch najděte žebřík (je nedaleko hlavní oblasti) a jděte dolů. Nyní se vyjdete kolem zničené chodby, dejte se doprava a máte to.

**Thermal Research Station 2** - V díře jděte dopředu, doleva, doprava, doprava a poté doprava do vyšší díry. Prostřelte dvě dvířka, dejte se rovně, seskočte dolů, doprava, doleva, doleva a pak doprava do místnosti se Servobotem.

**Thermal Research Station 3** - Tady najdete panel, který může otevřít pouze Servobot. Jděte do tunelu a vyřaďte dveře. Vraťte se zpátky a vejděte do dveří nalevo a pak doprava. Získáte Ratchet.

**The Hull Breach** - Jděte stále doleva a nahoru od airlocku - tady najdete zmíněný škrábanec. Nejprve tu bude trochu živo, ale jakmile se zbavíte nepřátel, můžete se pustit do opravy.

# Conflict Desert Storm 2

**Ani v druhém kole dobrodružného putování Irákem nebude čas na opalování. Bitva začíná!**

Návod vám přineseme až v příštím čísle, už teď jsme ale sestavili pět největších tipů, jak přežít a vyhrát!

### 1. FOLEY

Možná nosí fakt divnou čepici, ale ve srovnání se svými parťáky je zdaleka nejlepší v nočních misích. Rozhodně na něj nezanevřete.

### 2. TAKTIKA

Pokud se snažíte o tichý přístup, pokuste se nepřátele obkličovat. Obsaďte rohy úrovní a využívejte výhod zdí a ohrad. Tak na vás nepřátele budou moci zaútočit z jediné strany a vy je díky strategickému rozmístění kdykoliv zlikvidujete.

### 3. BITEVNÍ ZÓNA

Tanky jsou nejobtížnější nepřátele. Jakmile vás zmerčí, jednotka se musí okamžitě krýt. Je možné se k tanku připlížit, použít smoke granát a poté na něj připojit nějaké to C4. Fakt dobrej pocit, věřte nám...

### 4. ZABEZPEČENÍ

Když už se musíte pustit do přestřelky, nepanikařte. Zůstaňte s parťáky pohromadě, nebo se rozdělte do párů, spolupracujte a postupujte systematicky budovu po budově. Když kompletně vystřílíte jednu budovu, pokračujte do další, až budete mít vyčištěnou celou oblast - tak budete mít v každé vteřině přehled, odkud na vás může kdo zaútočit a kde už se můžete cítit bezpečně.

### 5. ZVONKY SMŮLY

Nezapomeňte vypínat všechny alarmy. Jsou-li zapnuty, blikají zeleně. Jediné, co musíte učinit, je přijít k nim a stisknout akci (⊗). Tím značně snížíte reakci nepřítele při vašem odhalení.

## MALÉ TIPY

### SILENT HILL 3

Pro extra kostýmy zadejte následující kódy a začněte hrát novou hru: PutHere2FeelJoy, TOUCH_MY_HEART, GangsterGirl, LightToFuture, ShogyouMujou, BlueRobbie-Win

### MUSIC 3000

Pro bonusovou písničku stiskněte v hlavním menu: SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →. To je ale hit, ne?

### TIGER WOODS 2003

Abyste získali všechno (ano, naprosto všechno), jděte do Cheatové obrazovky a zadejte ALLTW3. Dost nudný cheat, že? Programátoři už asi byli hodně unavení...

### TOMB RAIDER

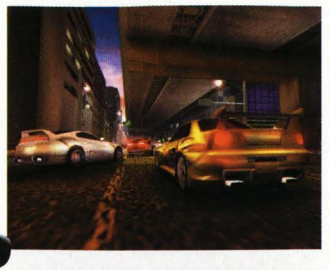
Jako už dříve, Lara umí speciální skok do vody - aktivujete ho stiskem R2 a tlačítky dopředu a skok dohromady. Jakmile ale získáte schopnost „sprint", umí se potopit i tak, že vejdete do vody a stisknete tlačítko pro akci.

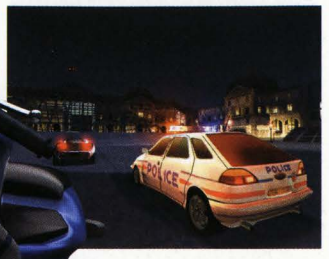
### EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

Úspěšně dokončete jakýkoliv level pro získání zvláštních grafických návrhů pro danou

# Midnight Club 2

**Seriózní tipy na straně 106 možná nebudou každému stačit. Pár dalších (a tentokrát velmi konkrétních) rad pro všechny piráty silnic!**

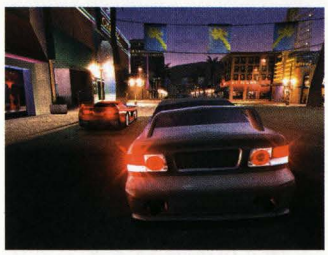


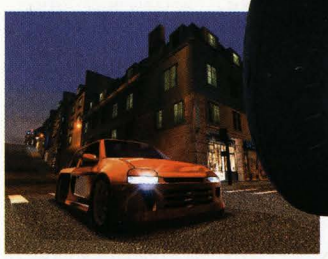


**Jak se dostat k policejním kárám?**
Jsou tu hned tři, jedno v každé oblasti. V LA ho získáte poté, co vyhrajete všechny LA závody v režimu Arcade. V Paříži budete muset vyhrát všechny pařížské závody v režimu Arcade a v Tokiu budete muset vyhrát... no to už asi tušíte sami.

**Jak porazit Dice?**
Je to těžké, ale nikoliv nemožné. Jediný způsob, jak zvítězit, je předjet ho hned na počátku a zůstat vepředu. Druhý závod je ještě těžší, Dice je totiž znovu lepší. Na konci, hned poté co projedete poslední modrý ukazatel, udělejte otočku doprava skrz skleněná okna ve velké budově. Jeďte skrz několik tunelů a dostanete se k rampě, po které přejeďte až k cíli. Párkrát to natrénujte a měli byste vyhrát.

**Jak vyhrát první závod lana v Paříži?**
Jo, úplná noční můra, uznáváme. Tohle ale není závod podobný těm předchozím. Až se dostanete k posledními checkpointu, zamiřte ke skleněné pyramidě před Louvrem a pomocí nitra ji přejeďte směrem k oranžovému cíli. Přeskočíte pár budov a ušetříte spoustu času. Opět to ale bude nutné několikrát natrénovat.

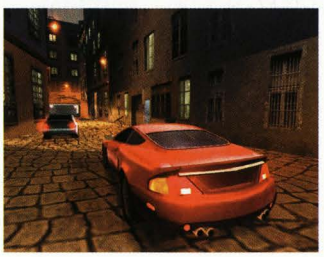




**Jak porazit Parfaita?**
Nejprve si zkuste zazávodit a naučit se trať nazpaměť. Pak jděte do Arcade režimu a najděte co nejvíce zkratek. Skutečné finále s Parfaitem je neskutečně dlouhé a náročné, takže pokud nebudete přesně znát cestu a využít zkratek, zcela jistě nevyhrajete.

**Jak se dostat na 100%?**
Dohrát hru je jedna věc, ale získat 100% status je věc druhá. je tu nutné dokončit nejen režim Career, ale také všechny curcuit závody v Arcade režimu. Za odměnu pak dostanete SLF450X.

**Jak vyhrát v závodě proti motorkám?**
Tohle přece není tak těžké. Jen musíte zapomenout na pravidla fair play a své protivníky trochu „polechtat" malým nárazem. A nebo větším, záleží na vás.



úroveň. Obrázky naleznete v galerii pod položkou Extras.

## RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Úspěšně dokončete hru, poté začněte hrát novou a místo Bruce budete hrát jako Fong Ling. Nic moc, uznáváme, ale darovanému koni...

## F1 CAREER CHALLENGE

Za agresivní jízdu nezískáte penalizaci, takže na konci startovní rovinky nedupejte na brzdu a získejte co nejvíce míst. Možná cestou do někoho ťuknete, ale plusy tu převáží minusy. Je možné se takto z 22. místa dostat až na 5. pozici.

## CLOCK TOWER 3

Dokončete hru a budete si moci vybrat mezi následují-

# Soul Calibur 2

**Jak si zpřístupnit jednotlivé postavy?**

### Assassin

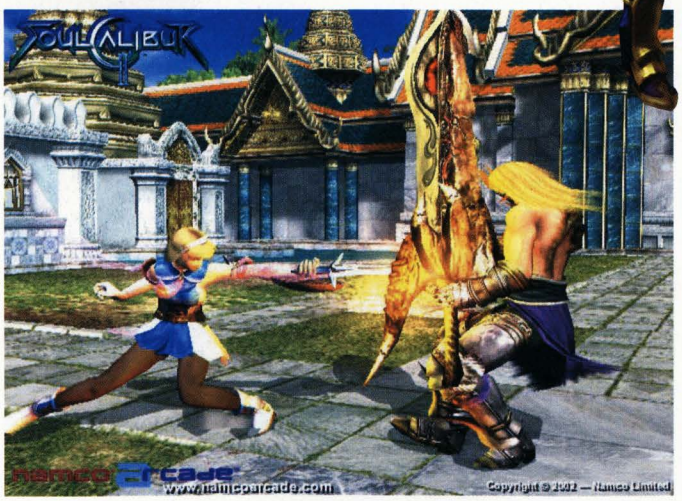
Abyste odemkli Assassina, musíte nejdřív dokončit mód Weapon master. V kapitole 8 dokončete úroveň Crystal Mine v extra i normálních misích. To vám otevře cestu do subkapitoly 3. Druhá mise v subkapitole 3 se nazývá Castle of the Damned. Protože už jste hru jednou dokončili, budete mít v Castle of the Damned extra misi, v níž jsou protivníci rychlejší. Musíte porazit oponenty v tomto pořadí: Voldo, Ivy, Yoshimitsu, Taki a Assassin. Chcete-li získat Assassina, dokončete úroveň. Je k dispozici ve všech módech pro dva hráče, kromě Arcade a Extra arcade. Rovněž je k dispozici v módech Practice a Extra practice. Assassin má šest různých kostýmů a jedny z nejlepších komb ve hře.

### Berserker

Dokončete všech 10 kapitol a pak znovu hrajte subkapitolu 1. Měl by to být dungeon, kde bojujete se spoustou berserkerů. Chcete-li získat Berserkera, poražte bosse ve všech módech kromě Weapon master.

### Charade

Dokončete kapitolu 2 ve Weapon master módu. V první misi v kapitole 3 budete bojovat s Charade. Když ho porazíte, odemkne se ve všech módech.



### Cervantes

Dokončete kapitolu 2 ve Weapon master módu. V úrovni Piráte Ship se objeví poslední oblast v kapitole 3 a bojující postava bude Cervantes. Když ho porazíte, zpřístupní se ve všech módech.

### Lizardman

Dokončete subkapitolu 2 ve Weapon master módu. Lizardman bude k dispozici pouze v Team battle módu pro dva hráče, ve Versus módu, v Extra versus módu a obecně v jakémkoliv módu pro dva hráče. Vyskytuje se pouze v jediném singleplayerovém módu - Practice. Lizardman nemá seznam pohybů, ale většina jeho přehozů je podobná Nightmarovým.

### Sophitia

Dokončete kapitolu 4 ve Weapon master módu. Poslední oblast bude dungeon a poslední boss bude Sophitia. Když ji porazíte, odemkne se ve všech módech.

### Seung Mina

Dostaňte se do kapitoly 6 ve Weapon master módu. Kolem poloviny kapitoly narazíte na ikonu paláce. Následující boj bude právě s postavou Seung Minou. Když ji porazíte, odemkne se ve všech módech.

### Yoshimitsu

Dokončete kapitolu 2 ve Weapon master módu. Poslední oblast v kapitole 2 je dungeon a jeho finální boss je Yoshimitsu. Když ho porazíte, odemkne se ve všech módech.

## MALÉ TIPY

cími kostýmy: modrý obleček dojičky krav, hábit hrdinky z konce hry, římské brnění, černé klubové oblečení a školní uniforma. Ať už máte jakoukoliv úchylku, něco si tu najdete...

### TOMB RAIDER

Některé z upgradů nejsou nutné k dokončení hry. Tak například železná brána v Parisian Back Street - můžete ji otevřít páčidlem a upgrade vám umožní projít se po lešení a dostat se k tajné lokaci.

### DYNASTY WARRIORS 4

Pro odemknutí Elephant sedla musíte hrát na straně Nanmana. Počkejte, až bude spojenec sražen ze slona, a dovezte se na něm až k nepřátelské základně. Special Item bude v Nanmanově základně.

# Starsky & Hutch

**To, že se o téhle hře nemluví, neznamená, že je špatná. Seriál u nás nikdy nešel, ale musíme uznat, že je docela legrace. A do ní pro vás máme pár tipů a bonusů!**

## 10 TIPŮ

**1.** Stiskněte tlačítko dozadu při výskoku. Dosáhnete tak vyšší výšky a doskočíte do větší vzdálenosti. Tím také můžete získat jinak nedosažitelné powerupy a více VR.

**2.** Zatáčení s ruční brzdou je sice přesnější, ale také působí negativně na vaši rychlost, takže ho používejte s rozvahou. Ve skutečnosti byste měli brzdu používat velmi vzácně, už proto, že smyky vám vylepší VR.

**3.** Při první hraním se snažte koncentrovat na primární úkoly. Pokud uvidíte Huggy Token nebo jiný bonus mimo vaši trasu, nezpomalujte ani si nezajíždějte - vaše kořist by vám mohla uniknout. Raději si zapamatujte lokaci a později se pro něj vraťte.

**4.** Obvykle budete mít cestu na mapě označenu vytečkovanou linkou, ale zpravidla to není ta nejrychlejší cesta na místo, kam se máte dostat. A protože je každá mise poměrně rychlá, když víte jak na ni, vždycky můžete experimentovat se zkratkami apod.

**5.** Jen abychom si byli jisti. Pokud uvidíte červený cíl, vždy do něj střelte. Pokud uvidíte modrý cíl, nikdy ho nestřílejte!

**6.** Pokud stíháte auto, obvykle cestu několikrát otočíte, než ho zlikvidujete (auta v 70. letech měla zjevně schopnost absorbovat stovky kulek). Nestřílejte tedy ikonky, které v daný okamžik nepotřebujete - třeba pro vás budou užitečnější v příštím kole.

**7.** Pokud nabouráte civilní auto, můžete si být jisti, že to negativně ovlivní vaše hodnocení. Ale pokud se mu tak tak vyhnete, dostanete malý bonus! Totéž platí pro pěší civilisty.

**8.** Střílení do světelných ukazatelů zastaví/spustí dopravu a zvýší vaše VR (i když jen nepatrně). Pokud máte dost času, můžete semafor trefit několikrát, než kolem něj projedete.

**9.** Když se objeví zpráva „Watch Out!", musíte jet buď velmi rychle, nebo velmi pomalu, protože zpráva znamená, že do vás pravděpodobně narazí něco z neočekávaného směru.

**10.** Nejlepší způsob, jak auto zničit co nejrychleji, je uvěznit ho někde, například v nějakém rohu atp. Pak se bude pokoušet neustále vycouvat a vy ho budete moci snadno poškozovat a zároveň na něj také střílet.

## BONUSY

Zde je seznam úžasných bonusových věcí, které si tu můžete odemknout.

**SEASONS 2 A 3**
Season 2: 1x gold, 2x silver, 3x bronze
Season 3: 3x gold, 4x silver, 5x bronze

**FREE ROAM**
Ocean: 4x gold odznak
Dockside: 6x gold odznak

**TV SPECIALS**
Racing Special: 3x vedlejší úkol splněn
Stunt Special: 10x vedlejší úkol splněn
Shooting Special: 18x vedlejší úkol splněn

**LOCKER**
Play Movie: 2x Huggy Odznak
Play Music: 4x Huggy Odznak
Huggy Biography: 6x Huggy Odznak
TV Snaps: 10x Huggy Odznak
Huggy Snaps: 14x Huggy Odznak
Huggy Interview: 16x Huggy Odznak

## TENCHU: WRATH OF HEAVEN

Jeden čtenář nás upozornil, že existuje způsob, jak zrušit šípy atd. Všechno, co potřebujete, je stisknout ◎ nebo R1 při současném stisknutí △. Tím svůj příkaz zrušíte!

## BRITNEY'S DANCE BEAT

Fandové Britney Spears pozor! Pro odemknutí videoklipu k písničce Baby One More Time získejte v režimu Audition 9999 bodů! A hle, vaše popová bohyně poskakuje ve školní uniformě!

## DEAD TO RIGHTS

Režim zpomalení je k ničemu. Daleko efektivnější je bez ustání střílet a nepřetržitě zaměřovat nepřátele stiskem tlačítka R1. Totéž platí pro psa - je v podstatě k ničemu a raději všechno udělejte vlastníma rukama.

# Chaos Legion

**Že v tom máte trochu chaos? Co takhle menší organizace v podobě legie bonusů a tipů?**

## TIPY

Systém hry umožňuje několik zajímavých podvůdků. Některé se týkají získávání zkušeností. Můžete se např. postavit ke generátoru monster a jednoduše ničit nepřátele jednoho po druhém znovu a znovu. Dokud neznícíte generátor, budete moci stále získávat experience. Existuje ještě jednodušší způsob - najděte si místo, kde se nepřátelé líhnou po dvou nebo po třech. Postavte Legii do režimu active attack a nechte nepřátele ničit celé hodiny. To samozřejmě funguje v okamžiku, že je vaše Legie dostatečně silná, ale raději se čas od času mrkněte na stav energie. A když už jsme u té energie - pokud se vám nedaří a ubývá vám poslední dílek energie, rychle stiskněte pauzu a uzdravte se nějakým předmětem. Život neztratíte!

## BONUSY

**Anglická volba** - Dokončete jednou hru a budete si moci vybrat anglický dabing a titulky pro animace v menu Language.

**Extra menu a Liv Special PV** - Až dokončíte hru v prvním levelu, obě zmíněné věci budou odemčeny v hlavním menu. Liv Special PV je film o tvorbě hlavní písničky pro hru.

**Hard Mode a Arcia** - Těžký režim bude odemknutý v okamžiku, kdy hru dokončíte na střední obtížnost. Zároveň se tím také odemkne tajná postava Arcia.

**Super Mode** - Dokončete hru na obtížnost Hard a při spuštění nové hry budete moci zvolit obtížnost Super. Nyní každý zemře po jediném zásahu a Siegův meč je trochu odlišný.

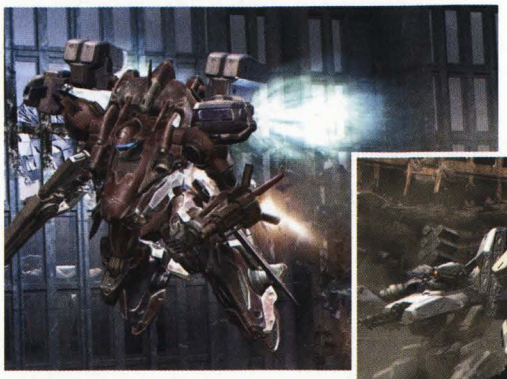
**Total Results** - Total Results menu bude odemčeno poté, co se vám podaří poprvé dohrát hru.

**Stage Select** - Pokořte bosse v deváté úrovni a získáte Map Selector. Ten vám umožní znovu si zahrát již dříve dokončenou úroveň.

**Change appearance** - Pokořte bosse v desáté úrovni a získáte volbu Change appearance. Ta vám umožní změnit vzezření nepřátel v dokončených úrovních.

# Armored Core 3

**Možná jste až po zuby obrněni, ale je vám to prd platné. Tedy dokud si nepřečtete pár tipů!**



## OVLÁDÁNÍ

Zpočátku to vypadá jako pořádná noční můra. Zkusit couvat, nebo se rychle otočit je docela obtížné. Ale všechno se jde naučit. Musíte si zvyknout používat tlačítka pro úkroky (L1 a L1) a kombinovat je s boosterem. Pokud je cíl přímo za vámi, použijte okružní úkrok - jednoduše zatočte do jedné strany a zároveň použijte úkrok do druhé. Pokud navíc použijete booster, otočíte se velmi rychle a cíl vás navíc velmi obtížně zasáhne.

I při souboji jsou úkroky nedocenitelným pomocníkem - můžete například používat úkroky k základnímu pohybu a uhýbat se spíše kvůli míření či uhýbání. Nepřítele udržujte ve stále stejné vzdálenosti - přibližte se k němu, abyste a zaútočili, a naopak odběhněte, abyste byli mimo dosah, až vám to bude chtít vrátit.

Nejdůležitějším předmětem, který získáte v průběhu hry, je radar. Pokud máte lepší radarový systém než nepřítel, proti kterému stojíte, budete je moci spatřit z větší vzdálenosti a patřičně toho využít.

## VÝHLED

Pokud vám nevyhovuje third-person pohled, můžete se přepnout do first-person. Ale snadné to není, je to spíše bonus pro fanoušky série, protože musíte do PS2 vložit paměťovou kartu s pozicí ze hry *Armored Core 2* nebo *Armored Core 2: Another Age*. Použijte kartu ve třetím dílu, pozici z trojky znovu rozehrajte, stiskněte START pro přerušení hry a pak L1, R2, ⊗, ⊡ a použijte D-Pad pro odhalení first-person pohledu, který je ale tak jako tak aktivní pouze při přerušené hře.

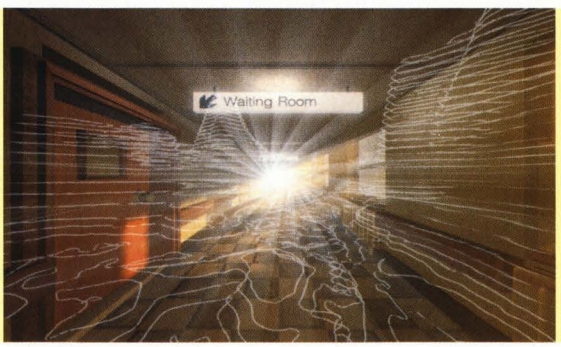
## MALÉ TIPY

### TOMB RAIDER

Pokud musíte výrazně šetřit s municí, možná netušíte, že Lara umí zabít téměř neslyšně a především zblízka. Stačí se docela nenápadně přiblížit k nepříteli, stisknout L2 pro Stealth Mode a když jste dostatečně blízko, pomocí tlačítka ⊗ ho zlikvidovat.

### MUSIC 3000

Nelíbí se vám ukazatel nebo jeho rychlost? Žádný problém - jděte do Interface Options a zvolte si jiný. Máte na výběr mezi malými, velkými, tlustými, hezkými či prostě jednoduchými. A pokud je příliš pomalý, prostě tu zvyšte rychlost.



V REVOLVERU MÁŠ ŠEST NÁBOJŮ

# ALE TVÉ PĚSTI

SE NEMUSÍ NIKDY NABÍJET.

## INDIANA JONES™ AND THE EMPEROR'S TOMB™

*Pravý dobyvatel se vrací – Indiana Jones. Legendární dobrodruh. Odvážný zloděj. A ten nejdrsnější archeolog, kterého svět poznal. Pěstmi, bičem a kopanci projdeš zástupy nacistů, vrahů, mystických válečníků a zločinců z asijského podsvětí. Poznáš, jaké to je, odkrýt tajemství Dračího srdce.*

www.emperorstomb.com

Contenido • Conteúdo
Contenu • Content
OK 11+
ELSPA
© ELSPA

CENEGA
www.cenega.cz

PlayStation 2

XBOX

PC CD ROM

LUCAS Arts

© 2003 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2003 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. Screen image captures shown taken from Xbox video game system.

Official Indiana Jones website
www.indianajones.com

Tuto hru zakoupíte ve všech obchodech s počítačovými hrami, v hypermarketech a u všech dobrých prodejců výpočetní techniky. V ČR vydává a distribuuje CENEGA CZECH s. r. o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: 257 189 511 – 14, fax: 257 189 510, www.cenega.cz, e-mail: prodej@cenega.cz, distribuce na Slovensku: CENEGA SLOVAKIA s. r. o., tel.: + 421-2-59 30 88 11, Lamačská cesta 8, 811 04 Bratislava 1, www.cenega.sk, e-mail: info@cenega.sk

# HelpStation

**Jsem respektovaný veterán herního průmyslu. Dohrál jsem každou hru a nyní se léčím z předávkování.** Mám spoustu volného času a jsem připraven vám pomoci!

**E-Adresa:** tipstation@omegagroup.cz.
**Adresa:** TipStation, P.O.Box 104, 170 04, Praha 7.

## GRAN TURISMO 3

Tahle hra je fakt dokonalá, hraju jí už několik měsíců a mám všechny dobrý auta. Jediný, co mi chybí do sbírky, je Aston Martiv V12 Vanquish. Jak si ho odemknu?

*Patrik, přes e-mail*

**Vyhraj British GT Car cup. Ale tady je každá rada nad zlato - je to těžší, než si dokážeš představit. Hodně štěstí.**

## HITMAN 2

Zasekl jsem se v téhle hře, v misi Hidden Valley. Můžete mi pomoci?

*Luke, přes e-mail*

**Stručnější už jsi být nemohl, ale budiž. Můžeš to vzít krátce a nebo dlouze. Buď můžeš rychle přeběhnout od jednoho stromu k druhému (takže se vyhneš sniperům), dokud se nedostaneš ke zdi. Agency Pickup je hned za rohem. Vyzbroj se pistolí a zlikviduj stráž. Vezmi mu oblečení a seber kuš. Pokračuj kolem svahu a zabij všechny snipery. Pokračuj až k východu. A nebo na to jdi chytře a vyskoč na náklaďák, který je hned na začátku úrovně, a jeď s ním až úplně nakonec. I když po cestě budeš muset zabít pár stráží, určitě to je jednodušší.**

## WAR OF THE MONSTERS

Fandím TipStationu a také dobrým hrám, takže jsem na rozdíl od kámošů nemohl přehlédnout hru *War of the Monsters*, která je fakt skvělá a je škoda, že si toho nevšimlo více hráčů. Ale mám problémy s bossem Cerebulonem. Poradíte mi, jak na něj?

*Honza Stránský, Praha 10*

**V první fázi souboje má obranu, kterou nemůžeš poškodit. Jdi si pro nějaký projektil (rozhodně ale nepoužívej auta s nádržemi) a počkej za sloupem. Stiskni L2 pro blok a počkej, až Cerebulon odloží svou laserovou zbraň. Poté, co ji použije, sedne si a jeho štít je na**

## ZÁKYSOVÝ SPECIÁL: GTA: VICE CITY

Tento měsíc se opět vracíme do Vice City, které se stalo vaší největší noční můrou. Zde jsou dotazy.

Mám podnítit válku mezi Kubánci a Hajťanci v misi „Two Bit Hit", ale vždy mě zabijí. Nějaký tip?

**Petr, přes e-mail**

**Poté, co se oblékneš do kubánských barev, si seber nějaký Armour. Samozřejmě musíš mít plné zdraví a velmi odolné auto, které vydrží dost útoků. Vydej se na pohřeb a ignoruj všechny členy gangu - prostě zamiř rovnou za bossem označeným šipkou a dej mu co proto. Pokud přežije, musíš zamířit k pohřebnímu vozu - vyhni se výbušným urnám tím, že se budeš držet úplně na krajnici. Donuť vůz sjet ze silnice, vytáhni bosse a nakopej mu zadek.**

Jak získat Pole Position Strip Club? Kolik mám utratit za striptérku? Jak dlouho to trvá? Musím všechno udělat najednou?

**Jirka Nový, Břeclav**

**Moc se ptáš a málo jednáš. Musíš utratit jen 300 dolarů, což obnáší zhruba pět minut zamilovaných pohledů. A pokud jde o tvou poslední otázku, tak netušíme - všichni jsme byli nalepeni na obrazovku celé odpoledne.**

Mám problém s misí Dildo Dodo. Ovládání letadla je naprosto nemožné a neustále havaruji.

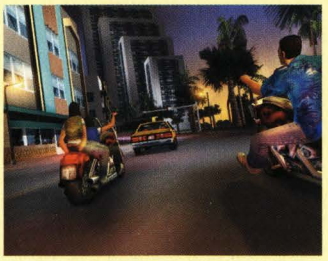
**Jakub Mašek, Praha**

**Kup si pár starších čísel TipStationu s návody na GTA3 a GTA Vice City a budeš pilot jedna báseň. Ale když to musí být - prostě zapomeň na plnění mise a nejdříve se jen tak proleť. Doporučujeme používat D-pad, analog totiž způsobuje velmi rychlou změnu směru a potažmo velké problémy. Pokud máš problém dostat se do výšky, pokus se o střemhlavý let a rychlý výstup. To opakuj několikrát po sobě a měl by ses dostat tak vysoko, že tě žádná budova neohrozí. Až si to dostatečně oťukáš, pusť se do mise - začni na severu nad okruhem pro cyklisty a pokračuj dolů a dokola skrz checkpointy.**

S hrou teprve začínám (vím, trochu pozdě) a zajímalo by mne, jak se mohu s lodí jen tak projíždět. Vím, že mě čekají nějaké mise, ale ještě jsem se k nim nedostal.

**Honza Bouček, Sedlec**

**Později ve hře se ti otevře molo, ale jestli to musíš mít hned od začátku, nezbývá než použít cheat Flying Cars. Pokračuj k domu Colonela a použij Cheetah, který je tu zaparkovaný. Nyní se otoč k budově před místem s loděmi a použij cheat. S pomocí zdejší rampy to bude hračka (tedy po pár pokusech).**



chvíli vypnut. Hoď po něm svou zbraň a tref se do něj několikrát po sobě.

Poté, co je jeho vnější skořápka rozdrcena, nastává druhá část. Ani tentokrát nemůžeš Cerebulona poškodit, pokud po něm nehodíš zelené sálající části jeho bývalé podoby. Pokus se to udělat tak, že kousky odskočí a vrátí se k tobě, takže ho můžeš opakovaně zahlcovat údery. Sedm by jich mělo stačit.

Nyní je třeba přímý souboj. Nejlepší asi bude, když sebereš zmíněné cisterny, hodíš je po něm a pak mu zblokuješ jeho komba. Pokud to nestačí, možná se bude hodit elektřina poblíž havarovaného UFO korábu.

## MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Mám potíže dostat se přes pátý level této hry. Jsem skoro na konci (nebo si to alespoň myslím), kdy musím chránit Reinholda. Vždycky mi ale zemře, dělám něco špatně?

*Lee, přes e-mail*

To je tak, když se redakce TipStationu fláká a nenapíše návod. Holt musí přijít opravdovej borec a pomoct. Co se dá dělat. Tak tedy, jakmile jsi na palubě tvé lodi, sejmi nejméně dvě nepřátelské lodě, které se k tobě blíží. Musíš to udělat velmi rychle, není tu čas na chyby. Používej své laserové kanóny, které jsou efektivní a mohou je zničit jedinou dobře mířenou střelou. Také nastav své rakety na zaměřovací režim. Pokus se zůstat co nejblíže Reinholda a hlídej ho - všechny lodě, které na něj střílejí, musí být tvým hlavním cílem. Totéž platí pro jakoukoliv zatoulanou loď, která se proletí kolem dosahu tvých kanónů. Do nich!

## RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Help! Pomozte mi dostat bosse jménem Heinrich!

*Tomáš, přes e-mail*

Vzpomínáš si na úvodní sekvenci, kde Heinrich tvrdí, že je nepřemožitelný běžnými zbraněmi? Tak to je lež! Můžeš ho bodnout, ale je fakt, že to není ten nejlepší nápad. Největší hrozbou je pro tebe Marianna, která střílí stejně oslňující lebky jako předtím Olaric. Použij zbraň Venom a začni to pálit do její hlavy, dokud neexploduje. Není to nic obtížného, klasický zombie. Heinrich má s sebou neustále tři kostry, jsou pomalé, takže se jimi nezatěžuj, koneckonců si kdykoliv vykouzlí další. Když se tě pokusí magií donutit k létání, jednoduše použij úkrok do strany. Někdy také použije šutrů z nebe, ale ty moc nehrozí. Vystřel do něj všechny zbylé rakety a pak ho doraz věrným Venomem. Tesla tu není moc efektivní - v každém případě poznáš, když ho zasáhneš, protože odpadají kousky jeho brnění. No a samozřejmě nezapomeň mířit na hlavu. To by mělo stačit.

## SLY COOPER

Jsem v koncích. Musím získat ještě deset Master Thief Sprintů, ale jsou zatraceně těžké. Jak na to?

*Jirka Vondráček, přes e-mail*

Použij Roll skill v úrovních s dlouhými chodbami, protože se tak můžeš pohybovat rychleji než obvykle a zároveň ničit objekty před sebou. Nevypínej alarmy, protože hodiny pak ubíhají rychleji a také nepoužívej Fast skill, protože s vyšší rychlostí také rychleji utíká čas.

### Nejčastější dotazy

No a to je tak všechno, co se mi tu za posledních pár měsíců nahromadilo. Teď si půjdu pořádně dáchnout, ale ještě než usnu, poradím mnoha z vás, kteří nám neustále píší o to samé. Tři nejčastější dotazy!

## TOMB RAIDER TAOD

**Otázka: Jak mám přemoci červeného ducha v *TR* na PS2?**

Odpověď: předně je důležité vědět, že ducha nelze nijak zabít. Jediné, co v tuto chvíli můžete udělat, je, že dokud se u některého ze strážců neobjeví modré světlo, budete před duchem utíkat a posbíráte si povalující se munici. Poté odlákáte ducha od sochy s modrou září a sérií střel ho krátkodobě paralyzujete a zatímco se nebude moc hýbat, doběhnete k soše s modrou září a seberete si od ní obrázek. Pak můžete utéct otevřenými dveřmi.

## PARASITE EVE 2

**Otázka: Ve hře *Parasite Eve 2* je v labu jakýsi virus a chce po mně kód. Ještě bych potřeboval ten kód do trezoru v motelu**

Odpověď: takže postupně. Zavirovaný počítač je největší problém ve hře. Kód je odvozen z nápisu na obrazovce a jeho řešení je následující: podle abecedy seřaďte všechna písmena v klíči a pokud se některé písmeno bude opakovat, napište za něj číslo, kolikrát se ve slově vyskytuje. Klíčem je slovo MELISSAMAYA, po dekódování vznikne A3EILM2S2Y.

Hádanka s trezorem je poněkud složitější, takže rovnou prozradíme kód 4487.

## PRIMAL

**Otázka: V *Primalovi* má Scree s lahví slézt do studny ale pořád se nechce chytit!**

Odpověď: toto je známá chyba u pirátské verze. Jediným možným řešením je nekupovat kopírované hry!

ČASOPIS SCORE UVEDE

# SCORE s DVD za 199 Kč!

**Již v příštím čísle budete moci vychutnat fantastickou nabídku, kterou vám přineseme na DVD příloze.**

## Hlavní rysy SCORE DVD

### ▸ *Profesionalita*

**Jen na SCORE DVD najdete 100% využitých 9,4 GB. Položky budou pečlivě vybrané editory jednotlivých sekcí.**

### ▸ *Snadná obsluha*

**Nový engine umožní jednodušší manipulaci.**

### ▸ *Jistota*

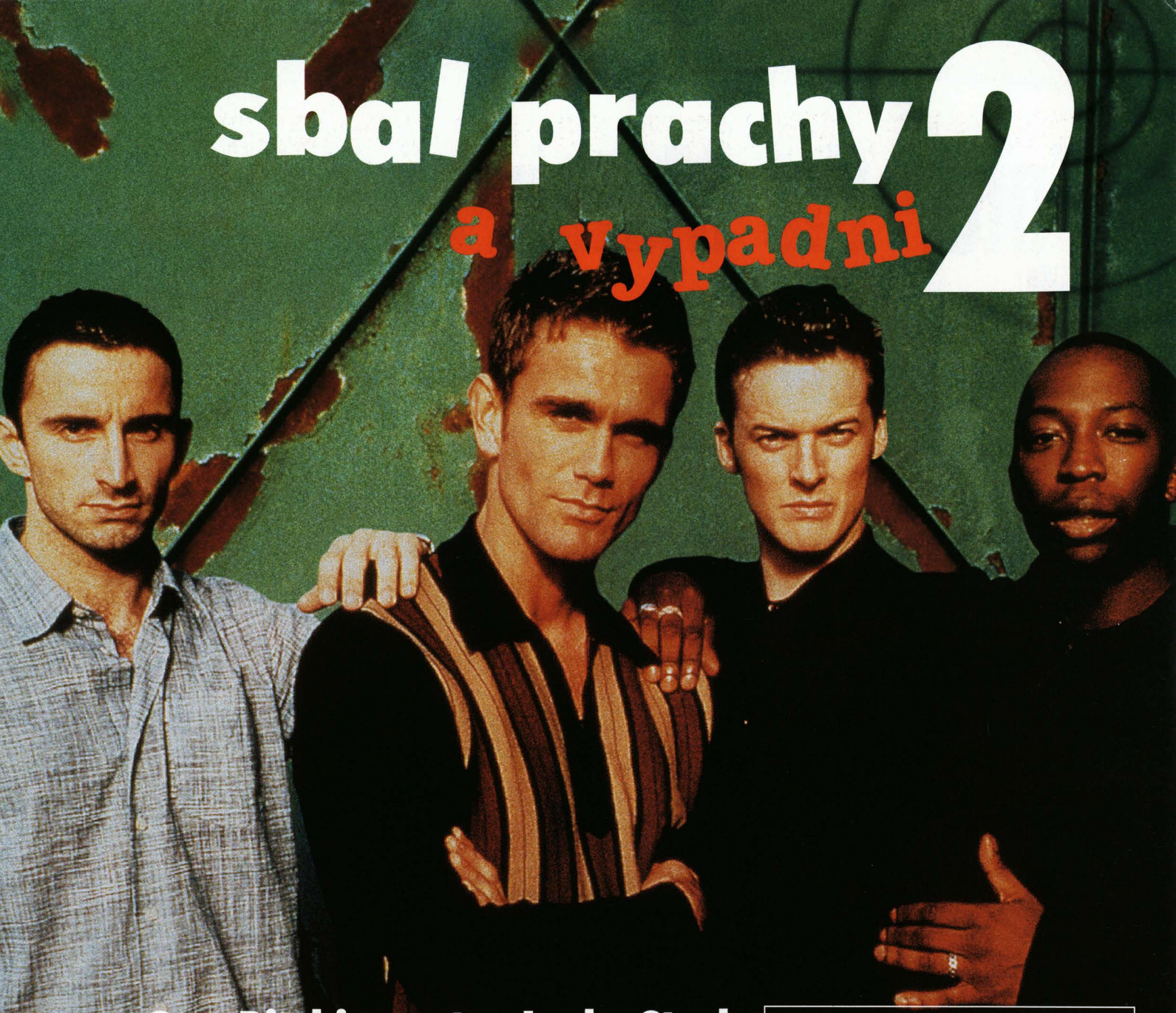
**DVD vždy nabídne kompletní servis nejnovějších ovladačů.**

### ▸ *Vždycky něco navíc*

**Nechceme být odkázaní na stahování z internetu. Budeme pro vás vytvářet vlastní exkluzivní materiál!**

SCORE DVD 116 přinese:
Kvanta nejnovějších demoverzí, video ukázky, spoustu modifikací, mnoho užitečných programků, exkluzivní video recenze, rubriku Herna v rozšířené podobě, speciální díl Volejte šéfredaktorovi a mnoho dalších vychytávek.
A ještě k tomu plnou hru Desperados a film Sbal prachy a vypadni 2 v DVD formátu.
**Žádný jiný časopis Vám za 199 Kč nenabídne tolik!**

A na to se napijem!



# sbal prachy a vypadni 2

**Guy Ritchie, autor Lock, Stock and Two Smoking Barrels (Sbal prachy a vypadni), Snatch (Podfuck) a shodou nešťastných svatebních okolností manžel slavné Madonny, uvádí pokračování geniální gangsterky z londýnského podsvětí.**

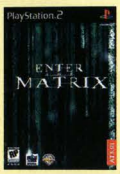
**INFO**
**Žánr:** Komedie
**Režie:** Sheree Folkson, Nick Jones
**Hrají:** Ralph Brown, Daniel Caltagirone, Scott Maslen, Christopher Adamson, Shaun Parkes
**Země původu:** Velká Británie
**Rok výroby:** 2000
**Obsah filmu:** Jamie, Lee, Bacon a Moon se opět zaplétají v okolí putyky východního Londýna. Jejich holandští parťáci přijedou s výběrem kvalitních „lehce erotických" filmů, které nevědomky zachytili. Netušili, že zásilka byla určena pro velkýho gangstera Miami Vice. Tato událost zavede všechny do série nechtěných situací, které je seznámí s podsvětím...

MPAA: Rated R for strong violence, pervasive language, sexuality and drug content.

**SCORE 116 S DVD VYCHÁZÍ 24. ZÁŘÍ**

# Enter the Matrix

INFO




■ **VYDAVATEL:** Infogrames ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Shiny Entertainment ■ **RECENZE:** PSM65 8/10

Enter The Matrix v žádném případě není špatná hra, ale čekat od ní totéž co od filmu není dobrý nápad.

**Po kompletním návodu v minulém čísle se tentokrát podíváme na drobné úpravy** v samotném zdrojovém kódu Matrixu...

Zpestřením základní hry je možnost nabourat se do ní a pozměnit pár detailů. Jakmile rozehrajete hru za libovolnou postavu na libovolnou obtížnost, zpřístupní se vám možnost nabourat se do ní. Základ je velmi jednoduchý. Začínáte na disku A:, který je přístupný od začátku. První příkaz, který byste si určitě měli zapamatovat, je DIR. Tento příkaz vám totiž umožňuje vylistovat všechny soubory a adresáře na zvolené adrese. Začínáte na disku A:, takže bude rozumné vyzkoušet si příkaz DIR přímo na kořenovém adresáři. Napište příkaz DIR A: a na obrazovce uvidíte tři adresáře, které jsou umístěny na disku A:. Pokud budete chtít vidět obsah některého z těchto adresářů, tak použijte \\příkaz DIR A:<název adresáře> (například DIR A:SYSTEM).

## CHEATY

**0034AFFF - Odemknutí všech zbraní**
**1DDF2556 - Nekonečná munice**
**69E5D9E4 - Nekonečné zpomalení**
**7F4DF451 - Nekonečné zdraví**
**13D2C77F - Odemknutí bonusové úrovně (v nabídce Load Game najdete úroveň Spark's Construct)**
**FFFFFFF1 - Neviditelnost**
**D5C55D1E - Zpřístupní bojový mód pro více hráčů**
**7867F443 - Vyšší rychlost lodi Logos**

### \A:SYSTEM

**REBOOT.EXE** - Restartuje celý systém. Tím z něj odstraníte veškeré změny, které jste způsobili nabouráním do systému.
**HELP.EXE** - Vypíše vám popis funkce ostatních souborů (např. HELP DIR).
**CLS.EXE** - Vyčistí obrazovku.
**LOGIN.EXE** - Umožňuje přístup na disk B:.
**DIR.EXE** - Vylistuje vše na zadané adrese (např. DIR A:)
**EXIT.EXE** - Opustíte hacking.
**\\READ.EXE** - Umožní vám číst textové soubory (např. A:TEXTNOTE2.TXT).
**ECHO.EXE** - Vypíše vámi zadaný text (např. ECHO X vypíše na obrazovku X).

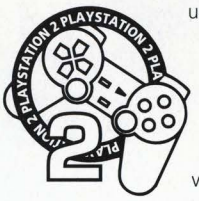
### \A:TOOLS

**VIBRATION.EXE** - Spouští různé testy vibrací vašeho ovladače. Zadaný rozsah je 1-100 (např. VIBRATION 100).
**BEEP.EXE** - Toto je pro změnu zvukový test. Zadaný rozsah je 1-8 (např. BEEP 8).
**CHEAT.EXE** - Umožňuje zadávání cheatů (např. CHEAT 0034AFFF).

### \A:TEXT

**\\NOTE2.TXT** - Zde najdete heslo pro spuštění souboru B:TOOLSVIRTUAL.EXE.
**MANUAL1.TXT** - Popis osobního počítače OHS-T1.
**MANUAL2.TXT** - Další informace týkající se počítačového zabezpečení.
**PASSWORD.TXT** - Soubor obsahující některá hesla.

Nyní máte tedy kompletně prozkoumán disk A:. Je na čase, přepnout se na disk B:, který obsahuje spoustu zajímavých věcí. Zadejte příkaz LOGIN, který vyžaduje zadání hesla. Máte dvě možnosti. Buď použijete základní heslo GUEST, nebo se nalogujete jako FREEMIND. Ve druhém případě váš vstup na disk B: okomentuje samotný Morpheus. Opět použijte příkaz DIR a prohlédněte si seznam adresářů na disku. Většina z nich obsahuje data, která si odemknete pouze hraním hry. Pouze v adresáři B:TOOLS najdete nové spustitelné soubory.




### \B:ID

V tomto adresáři najdete spoustu obrázků. Můžete si je prohlížet pomocí příkazu VIEW.

### \B:GUNS

Také tento adresář je plný obrázků zbraní, které si můžete stejně jako v předchozím adresáři prohlédnout pomocí příkazu VIEW.

### \B:FMV

Tento adresář obsahuje filmy, které si můžete přehrávat pomocí příkazu PLAY.

### \B:MAPS

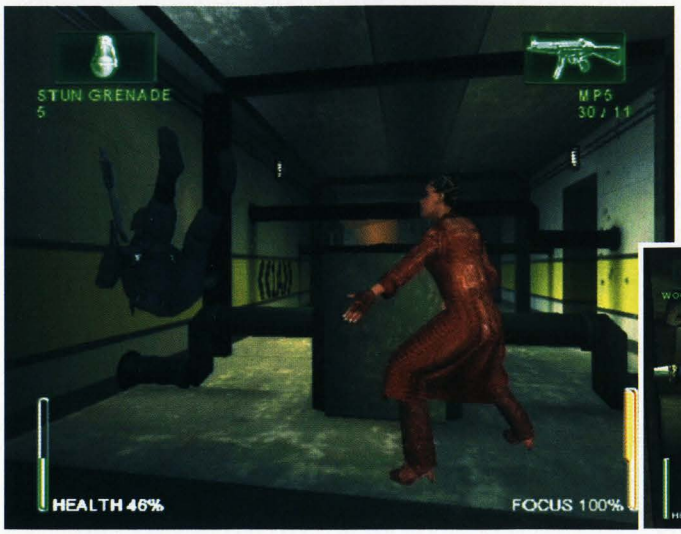
Obsahuje mapy všech úrovní.

### \B:CARS

Zde najdete obrázky všech aut použitých ve hře.

### \B:TOOLS

Před vstupem do tohoto adresáře budete muset vyřešit malý logický problém. Adresář je totiž chráněn náhodně generovaným pětimístným kódem, který se skládá z číslic 0 a 1. Zkuste zadat samé nuly a program vám napíše, kolik číslic jste zadali správně. Pomocí této nápovědy musíte kód odhalit. Nyní stačí přidat odpovídající počet jedniček a podle ná-



povědy je správně umístit. Pokud jste někdy hráli hru Logik, tak vám to určitě nebude dělat problémy.

**\\VIEW.EXE** - Umožňuje vám prohlížení obrázků (např. VIEW B:GUNS380.IMG).
**VIRTUAL.EXE** - Umožní vám přístup na virtuální disk V:.
**TRACEKILL.EXE** - Tento příkaz budete potřebovat při pokusu o přepnutí na disk V:.
**DROP.EXE** - Velmi praktický příkaz, pomocí kterého si můžete do několika pevně daných míst v Matrixu poslat zásilku zbraní (např. DROP B1AXXF2).
**\\PLAY.EXE** - Slouží pro přehrávání filmů (např. PLAY B:FMV0.FMV).
**DECODE.EXE** - Pomocí tohoto příkazu můžete dekódovat některé rady, které najdete ve strategické příručce nebo na internetové stránce hry (např. DECODE IADYSFNYC).

Nyní je na řadě virtuální disk V:. Dostat se na něj ale nebude vůbec jednoduché. Spusťte soubor VIRTUAL.EXE a použijte heslo \\FROZENFISH, které jste získali ze souboru A:TEXTNOTE2.TXT. Nyní bude vaším úkolem sestavit všechny červené kousky tak, abyste dostali celkový červený obrázek. Pokud byste náhodou sestavili modrý obrázek, tak nastanou problémy. Musíte rychle napsat příkaz TRACEKILL. Pokud to nestihnete včas, tak se celý systém restartuje a vy přijdete o všechny své úpravy systému.

### \V:TOOLS

**ROOTSEARCH.EXE -** Po spuštění tohoto souboru získáte heslo administrátora systému. Heslo zní THISISNOTREAL.
**DIAL.EXE -** Tento soubor vám umožní použít telefonní připojení systému.

### \V:ROOT

**MAIL.EXE -** Slouží k přečtení jediného e-mailu.
**PORTKEY.EXE** - Umožní vám spojit se s Trinity.
**CRACK:EXE** - Tento soubor se na disku objeví později. Umožní vám přístup na disk RAM:.

Zavolejte na číslo Trinity (zadejte příkaz DIAL 0013105550111). Z krátké zprávy se dozvíte číslo 942, které použijete ve spojení s příkazem PORTKEY (zadejte příkaz PORTKEY 942). Nyní si můžete popovídat s Trinity. Ta vám dá pár otázek, na které můžete odpovědět. Na hru to ale nemá žádný vliv. Po ukončení rozhovoru se v adresáři V:ROOT objeví soubor CRACK.EXE. Použijte příkaz CRACK 8RAM a získáte náhodně generovaný osmimístný kód, díky kterému se můžete dostat na disk RAM:.

### \RAM:TRINITY

**TRAINING.EXE** - Příkaz sloužící ke spouštění souborů ve formátu \\DSK (např. TRAINING RAM:PROGSWORD.DSK).
**HANDSHAKE.EXE** - Tento soubor použijete pro připojení do Sparkova systému.
**READBIO** - Příkaz sloužící pro čtení životopisů ve formátu .BIO (najdete je v adresáři RAM:BIO).

## CHEATY

**Nejprve použijte příkaz MAIL. Ten se vás zeptá na heslo administrátora, které zní THISISNOTREAL. Na následující otázku systému odpovězte ano (napište Y) a můžete si přečíst své e-maily. Z nich získáte čtyři níže uvedená telefonní čísla.**

**001 - 949 - 555 - 0112 - Nefunguje**
**001 - 714 - 555 - 0187 - Nefunguje**
**001 - 213 - 555 - 0142 - Zpráva od Morphea**
**001 - 310 - 555 - 0111 - Zpráva od Trinity**

### \RAM:PROG

**SWORD.DSK** - Tento soubor spustíte pomocí příkazu TRAINING. Jeho spuštění vám umožní používat ve hře meč, který budete mít k dispozici ve všech úrovních. Je zde ale jedno důležité omezení. Soubor SWORD.DSK můžete spustit jen při nabourání do dohrané hry.

### \RAM:BIO

V tomto adresáři najdete životopisy postav ve formátu .BIO.

Před vámi je poslední přístupný disk ve hře. Na rozdíl těch předchozích není překvapivě chráněn žádnou záludnou ochranou. Stačí zadat příkaz HANDSHAKE a po rozhovoru se Sparksem se \dostanete na disk LOGOS:. Zde si můžete v adresáři LOGOS:ART prohlédnout spoustu obrázků. Pokud chcete ukončit hackování, tak použijte příkaz EMP, který spustí elektromagnetický puls a deaktivuje systém.

**Jakub Holý**

## DROP.EXE

**Pomocí tohoto příkazu si můžete nechat doručit do jednotlivých úrovní zásilku zbraní, které určitě uvítáte. Jako příklad použijeme poštu ze začátku hry. Napište příkaz DROP B1AXXF2, který na poštu pošle menší zásilku. Potom si pomocí příkazu VIEW B:MAPSB1PO.IMG prohlédněte mapu, na které se vám zobrazí umístění zásilky. A pak už není nic jednoduššího, než si v Matrixu zásilku vyzvednout.**

**SEWERS: JXTRR10**
**AIRPORTGHOST: PNSRZ10**
**AIRPORTNIOBE: RKHMS10**
**CHATEAUNIOBE: JDZMT10**
**CHATEAUGHOST: ZKHBD10**
**SKYSCRAPER: RHFTQ10**
**CHINATOWN: ZSZQH10**
**POWERPLANT: JDHQL10**
**POSTOFFICE: B1AXXF2**

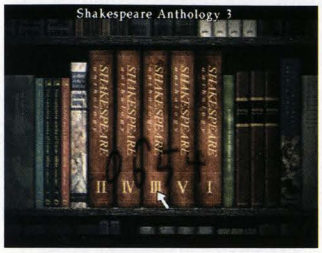
# Silent Hill 3

**Připravte se na to,** že se budete bát na každém kroku...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** KCET ■ **RECENZE:** PSM65 9/10

*Silent Hill* nezklamal ani potřetí a už se nemůžeme dočkat čtyřky.



Znáte ten pocit po probuzení, že nevíte, kde jste, a pomalu se začínáte zorientovávat? V novém *Silent Hillu* si nebudete nikdy jisti, jestli spíte, nebo ne, kam vlastně jdete a co vás tam čeká. Držte se našeho návodu a dojdete na konec. Ale možná, že tady ani žádný konec není. Kdo ví...?

## ZÁBAVNÍ PARK

Přeji vám příjemné probuzení v Lakeside Amusement Parku. Zavražděných králíčků a krve okolo si nevšímejte, časem si zvyknete. V ruce máte jen nožík, který by vám mohl pro tuto chvíli stačit, ale pokud chcete, prozkoumejte svůj dosavadní zbrojní arzenál. Utíkejte rovně a vyběhněte ze dveří. Zahněte vpravo a utíkejte podél zábradlí dozadu. Až minete velká zelená vrata, projděte malou hnědou brankou a pokračujte v cestě k horské dráze. Po schodech se vydrápejte nahoru a vstupte na kolejiště. Chodit po kolejišti se nemá, ale to je teď vedlejší...

### Zajímavůstky

**BONUSOVÝ KOSTÝM PRO DOUGLASE**
**V hlavním menu označte Extra New Game a namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ◎, ⊗. Až potkáte Douglese, bude jen v plášti a trenýrkách.**

**SKRYTÉ FILMEČKY**
**Pokud hra identifikuje na paměťové kartě save ze Silent Hilla 2, zpřístupní se vám na některých místech bonusové sekvence. Například na toaletách v alternativním nákupním středisku, kam jdete pro bělidlo, zaklepete na dveře a...**

**NÁSOBITEL MUNICE**
**Podle toho, kolikrát jste hru dohráli, se vám může násobit munice - najedete ve hře do Options, stisknete L1, L2, R1 nebo R2 a bullet adjust si nastavíte například na x3.**

## MĚSTO PORTLAND

### NÁKUPNÍ STŘEDISKO

**1F**

Pakliže hrajete Extra New Game, automaticky se ocitáte na toaletě se savepointem v obchodním domě, ze které vede cesta na svobodu skrze okno. Po vylezení z okna utíkejte vpravo a vejděte do dveří, na které po chvíli narazíte. Proběhněte celou chodbou až na konec a dostanete se do severního křídla. Jeden z obchodů bude mít povytaženou žaluzii. Protáhněte se pod ní a sledujte, co se bude dít. Až budete moci Heather ovládat, vyjděte druhým východem z obchodu s oděvy do chodby pro personál. Na nástěnce u dveří na schodiště seberte mapu obchoďáku a pak se po schodišti vypravte do druhého patra.

**2F**

Střihněte to doleva a chodbou doběhněte až do centrální části budovy. Utíkejte rovně a zalezte do prvního krámu, na který natrefíte (Helen's Bakery). Tady seberte kleště na pečivo a vraťte se do chodby u schodiště. Tam utíkejte doleva a vstupte do posledních dveří napravo (savepoint). Prozkoumejte palety v rohu, kleštičkami vytáhněte klíč a pokud chcete, uložte si hru. Jděte zpět do části s obchody a jděte tentokrát napravo. Klíč, který jste sebrali, bude pasovat do dveří knihkupectví.

**Puzzle #1 - knihy**

Po odemčení dveří a vstupu do chodby se poprvé setkáte s Claudií, ale potěšení je spíš na její straně. Sadistické potěšení. Proběhněte koridorem k výtahu a nastupte si. Docela divný výtah, nezdá se vám? Nemá tlačítka na ovládání a ze stropu padají rádia...

### ALTERNATIVNÍ NÁKUPNÍ STŘEDISKO

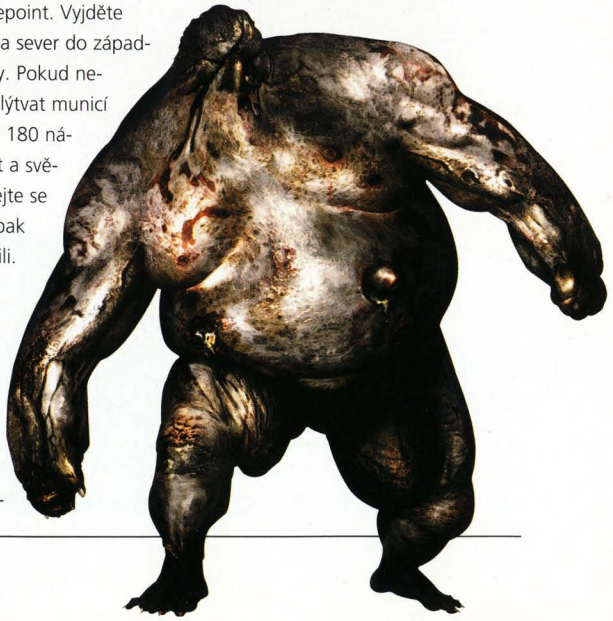
**1F**

Od výtahu se rovnou vydejte nalevo, proběhněte chodbu s číhajícím psem a vstupte do dveří na západě, které budou přímo naproti vám. Zde je již třetí savepoint. Vyjděte z pokoje a jděte na sever do západního křídla budovy. Pokud nechcete zbytečně plýtvat municí (v tuto chvíli mám 180 nábojů, plamenomet a světelný meč), podívejte se na mapu, abyste pak zbytečně nebloudili. Dveře přímo před vámi vedou do místnosti, kam později půjdete, ale zatím je zbytečné tam chodit. Nejdříve běžte na první rozcestí po vaší pravé ruce a zde hoďte blinkr vlevo. Proběhnete koridorem na sever a pak si zaskočte do první místnosti za zatáčkou pro baterku (lépe se hledá, když je zhasnuto). Vyjděte ven a vstupte do sousedních dveří. Na dámských toaletách si vezměte bělidlo (Bleach) a znovu se vraťte do chodby - NORMAL a HARD. Potom pokračujte dál na východ až k povytaženým žaluziím.

Najděte obchod s oděvy. Zde jste předtím byli, ale to tu ještě nebyla neprůstřelná vesta a drátěné ramínko. Vezměte si obě tyto věci a vydejte se do místnosti, o které jsem se předtím zmiňoval. Chvíli tu šmejděte kolem, dokud vám kamera neukáže otvor ve stropě. Žebřík si dolů stáhněte pomocí ramínka.

**2F**

Utíkejte k eskalátorům a vyběhněte po nich nahoru. Vstupte do pootevřených dveří napravo vedoucích do restaurace. Nějaký gurmán si tu chtěl dopřát k obědu grilovaného pejska, ale asi ho už přešla chuť. Prohledejte hafanovi žaludek a vylovte z něj klíč (Cooked Key). Vyjděte ven na chodbu a po eskalátoru se vraťte zpět do druhého patra. Šumění si nevšímejte, to jde



## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Šipky/levý analog »** Ovládání postavy
**Křížek »** Akce/střelba/potvrzení (menu)
**Čtvereček »** Běhání/blok/zrušení (menu)
**Kolečko »** Zapnutí-vypnutí baterky/zrušení (menu)
**Trojúhelník »** Mapa
**SELECT »** Inventář
**START »** Pauza
**L2 »** Natáčení kamery
**R2 »** Bojový mód
**L1/R1 »** Úkroky
**L1+R1 »** Rychlé otočení o 180 stupňů
**L2+L3 »** Přiblížení k objektu (zoom)
**L2+pravý analog »** Ovládání kamery
**START+SELECT »** Rychlé opuštění hry

z televize ve výloze. Utíkejte do dveří za savepointem a v klenotnictví seberte ořech (Walnut). Vyjděte druhými dveřmi do chodby pro personál. Dejte se vlevo a až se bude chodba rozdělovat, odbočte doprava a odemkněte dveře naproti vám. V kuchyni ze stěny seberte uraženou tyč, vaši novou zbraň pro boj na malou vzdálenost. Pak odejděte druhými dveřmi do centrální části obchoďáku.

Jděte vpravo a hledejte dřevěné dvojité dveře. Těmi se dostanete do pekařství, ve kterém ze dřezu seberte saponát (NORMAL a HARD) a odejděte dalším východem. U dveří na druhém konci chodby vypněte ventilátory a vejděte do sousední chodby. Zde smíchejte u vchodu saponát s čistidlem. Výpary z přípravků zabijí nebezpečný hmyz a po opětovném puštění ventilace budete moci jít dál. Utíkejte koridorem a po třetím zatočení vlevo byste měli být nedaleko dveří vedoucích do krámků. Jedny dveře na východě půjdou otevřít. Proběhněte obchodem a vyběhněte do východního křídla.

Dvojité dveře na severozápadě budou průchozí a zavedou vás do mučírny. Tady rozlouskněte palečnicí ořech a získáte měsíční kámen (Moonstone). Savepoint. Vraťte se až do části, kde jste vylezli po žebříku do druhého patra, a po eskalátorech vyběhněte do třetího podlaží. Utíkejte stále rovně až k zamčeným dveřím, do kterých vložte měsíční kámen. Teď už jen projděte dveřmi, najděte žebřík, a slezte po něm dolů.

### Boss: Červík (Split Worm)

S tímto bossem nebudete mít moc starostí. Vždy se tlačítkem R2 nejdříve podívejte, odkud červ vyleze, utíkejte k protější stěně a vyčkávejte. Až přišera ukáže hlavu, vystřelte pár ran a zmizte. Pokud se k ní přiblížíte moc blízko, schramstne vás.

Po zabití fialového červa se vše vrátí do původní podoby. Utíkejte k východu, u kterého se odehraje krátký rozhovor a pak se Heather automaticky vydá do metra.

### PODZEMKA

Tady není kde zabloudit, takže utíkejte do vstupní haly, projděte turnikety a z budky dozorce sundejte přišpendlenou mapu. Seběhněte po nedalekých schodech o patro níže. Pod schody jděte vpravo a pak se vydejte k savepointu v chodbičce napravo. U něj budou malé protipožární dveře, kterými se dostanete do další haly. Utíkejte na nástupiště číslo 1 - podle prostředí to bude vypadat, že jste se znovu dostali do alternativního světa, ale nebojte se, je to jenom na tomhle nástupišti. Přeběhněte na východní část nástupiště a po dalším schodišti seběhněte ještě níž. Prohledejte harampádí a měli byste najít louskáček (Nutcracker). Vraťte se zpět do haly s východy na první a druhé nástupiště.

Utíkejte k jižní bráně druhého nástupiště a za pomoci louskáčku odstraňte zrezlý šroub. Seběhněte po schodech dolů. Ve vozu si seberte brokovnici a severním schodištěm odejděte o patro níže. První schodiště, které budete míjet, vás nebude zajímat, sejděte dolů až po druhém schodišti. Prozkoumejte nástupiště a najděte červené dveře. Seskočte na koleje a prozkoumejte je... a už je tu vláček. Rychle vylezte na perón a brankou na jeho druhém konci přejděte na další část prvního nástupiště. Na poslední oddíl perónu se dostanete po schodišti. Nyní už jen stačí nalodit se.

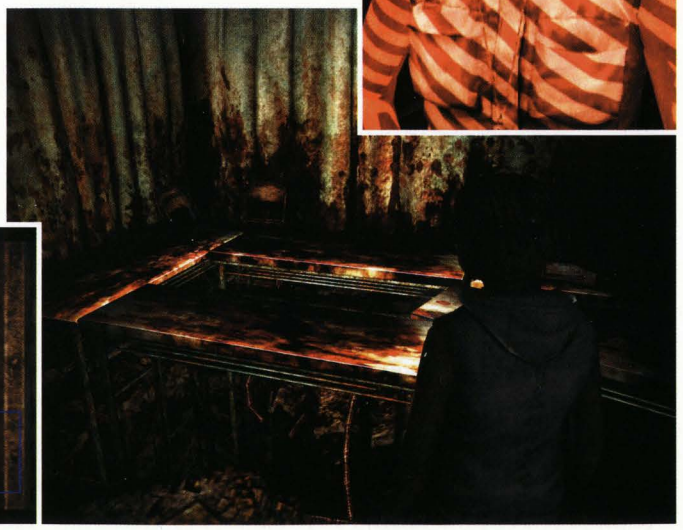
### VLAK METRA

Zde se není kde zaseknout, prostě se jen probijte na začátek vlaku a sesbírejte si vše, co se vám bude hodit. Na nástupišti, kde skončíte, si můžete uložit hru (savepoint).

### ČISTIČKA ODPADNÍCH VOD

Tato pasáž je jedna z nejotravnějších a tím pádem i moje nejneoblíbenější z celé hry. Při sbíhání schodiště se začne prostředí měnit a po vejití do další chodby už bude kompletně změněné.

Na prvním rozcestí se dejte vpravo a projděte dveřmi na konci koridoru. V červené chodbě utíkejte vlevo a pozorně se dívejte na stěnu po



vaší pravé ruce, kde budou modré dveře. V další chodbě budou po pravé straně další dveře. Tady už jsou po levé straně dveře vedoucí do místnosti s mapou další zbraně pro boj zblízka. Ven z místnosti odejděte druhými dveřmi.

Utíkejte na křižovatku a stále rovně za nosem, dokud nepotkáte modré dveře. Ty spojují tento koridor a malou chodbu, ze které si potřebujete odnést prázdnou láhev od vína. Jděte zpět na křižovatku a zahněte vpravo. Z dalšího koridoru se dostanete dveřmi na levé straně. V následující chodbě opravdu není kam zabloudit. Na křižovatce utíkejte vpravo a dostanete se do části se dvěma přilehlými místnostmi. Nejdříve jděte do té vzdálenější. V ní si naberte do lahve od vína petrolej a pokud chcete, uložte si hru (savepoint). Vraťte se na chodbu a jděte do vedlejší místnosti. Tady nalijte petrolej do nádrže a pusťte stroj. Po vypuštění vody slezte dolů, vyběhněte schodiště a přímou cestou doběhněte až do části s odtokovými kanály (změní se mapa).

Od dveří se vydejte dolů na jih a pokračujte po břehu až k modrým dveřím. Po schodech doběhněte do místnosti, kde seberte fén, a vydejte se zpět do stoky. Pouze přelezte na druhou stranu kanálu a projděte dveřmi. Vyhněte se nepřátelům a vstupte do místnosti se savepointem, který rozhodně využijte. Ven se vydejte druhým východem. Nechoďte po mostě! Jinak by vás příšera stáhla pod vodu a byl by s vámi amen. Jak známo voda vodí a vy zrovínka máte u sebe fén. Zapojte ho do zásuvky a Heather ho automaticky vhodí do vody. Až bude příšerka kaput, můžete bezpečně přejít po mostě. Sami teď utíkejte až na staveniště, kde bude u vchodu na sudu savepoint. Po vstupu do rozbořeného domu utíkejte po schodišti až do nejvyššího patra. Proběhněte do místnosti s dírou v podlaze a shoďte do ní opodál ležící matraci. Poté můžete klidně skočit dolů. Vylezte oknem na lešení, proběhněte po něm na vzdálenější konec a oknem vlezte do kanceláře

## KANCELÁŘSKÁ BUDOVA

### 3F

Z první kanceláře vyběhněte do chodby a utíkejte po ní až ke dveřím s fialovým nápisem na skle. Projděte jimi do haly a utíkejte pořád rovně, dokud nedorazíte k podobným dveřím, rovněž s fialovým nápisem. V chodbičce, v níž se ocitnete, vejděte do dveří naproti a dostanete se do ředitelny. Z konferenčního stolku seberte mapku budovy a prozkoumejte zásuvky stolu. Na obtížnost EASY je otevřená a rovnou si z ní můžete vzít lano. Na NORMAL a HARD se sem budete muset vracet. Na stěně je savepoint. Jestli jste hotovi, můžete se vrátit zpět do haly. Po schodišti se vydejte do pátého patra.

### 5F

Jděte k toaletám a od nich nalevo. Na konci uličky vstupte do dveří po levé straně. Proběhněte galerií a projděte dveřmi u prázdného rámu. Pokud hrajete na NORMAL nebo HARD, prohledejte kartónové bedny nalevo od vás, měl by na nich ležet šroubovák (Screwdriver). Utíkejte na konec chodbičky a ve skladišti si vezměte ze stojanu Katanu (jedna z nejsilnějších zbraní na blízko). Pak se vraťte do haly s výtahy. Projděte dveřmi s modrým nápisem do sousedního koridoru. Najděte další dveře s modrým nápisem a vejděte do dveří naproti nim. Ze stojanu v rohu si vezměte hever (Jack), a to by v tomto patře bylo asi tak všechno, takže se můžete odebrat zpět do třetího patra.

Pokud hrajete obtížnost NORMAL či HARD, zastavte se nejdříve v ředitelně pro lano (Rope). Jděte k pootevřeným výtahovým dveřím, roztáhněte je heverem a po laně slezte do druhého patra.

### 2F

Jen jediné dveře jdou otevřít a ty vás zavedou do obývacího pokoje, koupelny a nakonec do prázdné místnosti, kde není nic než jen

## Bonusové zbraně

**BEAM SABER: S touto hračkou se budete cítit doslova jako pravý Jedi. Sice chvíli trvá, než ji Heather zprovozní, ale rozhodně se vyplatí po ní sáhnout při likvidaci bossů. Například Leonarda s ní zrasíte i pod 20 vteřin. Získáte ji, když zabijete většinu nepřátel chladnou zbraní.**

**Světelný meč najdete ve druhém patře nákupního centra. V chodbě, ze které vedou dveře do skladu s klíčem od knihkupectví, prozkoumejte poslední dveře a namísto koule tam bude nejlepší chladná zbraň ve hře.**

**FLAMETHROWER: Pro mě osobně je plamenomet velké zklamání. Malého hopsala jsem s ní likvidoval asi tři minuty, takže její účinnost je prachmizerná. Lze ho získat, když většinu nepřátel ustřílíte, nebo jste už předtím získali Beam Saber (to samé platí i naopak).**

**Plamenomet leží na pultu v Helenině pekařství v nákupním centru.**

**INFINITE SUBMACHINE GUN: Naprosto ničivá zbraň na dálku a rozhodně se ji pokuste získat hned při prvním hraní. Na Action Level Hard je doslova k nezaplacení. Když ji navíc zkombinujete s tlumičem a máte triko God of Thunder, vypadáte skoro jako komandos. Odemčení tohoto skvostu mezi zbraněmi je vázáno na finální souboj. Jednoduše boha ubijte katanou nebo máte-li ho, tak světelným mečem.**

**Sapik si zvesela reziví na hromádce beden v uličce za obchoďákem, kam z toalet před Douglasem zdrhne Heather.**

**HEATHER BEAM: Ultimátní zbraň. Pokud si vezmete oblek Transform, stane se z ní ještě ničivější Sexy Beam. K tomu, abyste paprsek dostali, je potřeba zabít 333 nepřátel - získáte ho zhruba po třetím nebo čtvrtém hraní.**

**Jako jediná bonusová zbraň se vám automaticky objeví v inventáři už od začátku hry. K tomu, aby byla funkční, NESMÍTE mít v ruce zbraň!**

**GOLD&SILVER PIPE: V čističce odpadních vod narazíte na příšeru schovanou ve vodě, kterou musíte zabít elektrikou. Ještě než to uděláte, jděte na začátek lávky a akčním tlačítkem ji prohledejte. Až se vás hra zeptá, jestli chcete hodit svoji trubku do vody, hoďte ji tam. Zjeví se vám víla, která vám dá tři otázky, a pokud odpovíte podle pravdy, dá vám zlatou a stříbrnou trubku. Nejsou sice moc účinné, ale proč je nemít.**

**SILENCER: V budově, kde musíte seskočit dírou v podlaze, se porozhlédněte po místnosti s matrací. Jeden roh bude čerstvě zazděný. Rozbijte ho a seberte si tlumič. Díky jemu vás pak nepřátelé hůře najdou.**

vana. A heleme se, vana, co takhle se vykoupat? Jenom si stačí napustit vodu...

### ALTERNATIVNÍ KANCELÁŘSKÁ BUDOVA

#### 2F

Koupat se nebude, neteče voda. Jděte zpět na chodbu. Vlezte do dveří nalevo, prozkoumejte fotografii ležící na lavici, nechápavě se zatvařte (to je jen ftip! Nevolejte prosím na Hotline, že Heather neumí dělat grimasy jako Iva Janžurová) a nakonec vstupte do odemčených dveří. Po rozhovoru s chlápkem seberte lékárničky a kysličník (Oxydol), a znovu se vydejte na chodbu. Tentokrát už bude výtah funkční. Nejdříve si zajedeme do prvního patra pro něco na zub.

#### 1F

Od výtahu se vydejte na rozcestí a na něm zahněte vlevo. Doběhněte k trojici dveří, z nichž jen jedny budou otevřené. Oběhněte bar a z lednice vezměte maso. To už by sice nejedl ani ten nejhladovější pes, ale i tak se bude hodit. Naklusejte zpátky k výtahu a odfárejte do pátého patra.

#### 5F

Z haly se dá dostat jen jedněmi dveřmi a to do sousedního koridoru. Jděte nalevo na rozcestí a tady se vydejte do dveří na konci pravé chodby. Ze stolku seberte sirky a můžete jít zase ven na čerstvý puch, pryč od cigaretového kouře. Proběhněte koridorem na druhý konec, vyjděte do haly a zaběhněte do galerie. Pokud chcete, raději si uložte hru, další savepoint bude za dlouho. U kýble pod obrazem zkombinujte dohromady kysličník, maso a sirky a nakonec potvrďte položkou Use. Dvířky za obrazem prolezte na tajné schodiště.

Seběhněte o patro níže, projděte dveřmi a chodbami utíkejte stále dál, dokud nedorazíte do kanceláře. Tady ze stolku s lampičkou seberte stříbrnou minci a použijte ji k nákupu plechovky s klíčem (Life insurance Key). Když teď máte klíč, můžete se vydat do prvního patra. Zde jsou osamocené dveře, které odemknete klíčem a dostanete se do vedlejší chodby s několika dveřmi, ale pouze ty poslední půjdou otevřít. V místnosti za nimi bude na stole ležet kniha, která je de facto vaše propustka z tohoto domu hrůzy. Po jejím přečtení se vydejte směrem k výtahu. Tam, kde předtím bylo zamřížované monstrum, budou nyní dveře vedoucí ven na ulici.

Tak, vydejte se vlevo a mějte stěnu stále po levé ruce. Takto se dostanete až ke svému domu bez rizika bloudění ve tmě. Vejděte do baráku a hledejte savepoint. Kdo si neuloží hru, asi spláče nad výdělkem, protože vás čeká další boss a je pěkně těžký. Jestliže máte uloženou hru, zamiřte do dveří se svítícím světlem.

### Boss: Zafačovaný bubák (Missionary)

*Chvilka pro reklamu*

Odmala jsem koukal na filmy s ninji, samuraji a podobnými nesmysly, takže když jsem si měl vybrat zbraň, katana pro mě byla jasná volba...

Zafačovance nelze zranit střelbou, je rychlý a kulky dokáže vykrýt bodci, které má na rukou. Jediné, co vám zbývá, je řezat, bodat, kopat na zemi a používat zakázané údery do rozkroku (jen jsem zatím nepřišel na tu správnou kombinaci tlačítek).

Po souboji prošmejděte byt, včetně prádelníku Heather - je tam k sebrání jen paralyzér, takže se nebojte mravního ohrožení mládeže - a pak přeběhněte přes chodbu k zadnímu východu z domu, kde vás už bude čekat detektiv.

Pokud pořád ještě tápete nebo máte nějaké nejasnosti ohledně děje prvního dílu, dávejte bedlivý pozor, Heather to vše polopaticky objasní.

### Obleky

**Chcete-li si Heather převléct, stačí zadat některý z následujících kódu do psacího stroje který se odemkne v hlavním menu po prvním dohrání hry. POZOR! Je důležité zachovat velikost písmen.**

| | |
|---|---|
| HappyBirthDay | Heather shirt |
| TOUCH_MY_HEART | Don't Touch Shirt |
| LightToFuture | The Light Shirt |
| ShogyouMujou | Transience Shirt |
| BlueRobbieWin | Killer Rabbit Shirt |
| 01_03_08_11_12 | Royal Flush Shirt |
| cockadooodledoo | Golden Rooster Shirt |
| GangsterGirl | God of Thunder Shirt |
| I_Love_You | Onsen Shirt |
| PrincessHeart | Transform Costume (znázorněno klíčem se srdíčkem) |
| Shut_your_mouth | Zipper Shirt |
| PutHere2FeelJoy | Block Head Shirt |
| SH3_Wrestlarn | Game Reactor Shirt |
| SLmLdGhSmKfBfH | Play Shirt |
| Suspense | 13áme RUE Shirt |

## MĚSTO SILENT HILL

Ocitáte se v místě známém spíše z druhého dílu, motelu. Máte možnost si na stolku s televizí uložit u savepointu hru, čehož využijte a pak se podle mapy vydejte do nemocnice.

### NEMOCNICE

#### 1F

Zapadněte do dveří přímo naproti vám a prohledejte kancelář. Je tu jen lékárnička, savepoint a hlavně mapa. Podle ní najděte výtah a odjeďte do druhého patra.

#### 2F

Najděte dámské šatny na konci postranní chodby a prohledejte otevřenou skříňku. Naleznete odlakovač nehtů (Nail polish remover) a parfém. Před odchodem si prohlédněte módní časopis ležící na lavici, ukrývá totiž heslo pro tajný oblek. Pak zamiřte k zamčeným dveřím, kde vás čeká další puzzle.

### Puzzle #2 - elektronický zámek

Po odemčení dveří se dostanete do koridoru s šesti pokoji. První dveře po vaší pravé ruce povedou do místnosti pro ohledání mrtvol. Tady si přečtěte dokumenty

Puzzle

**PUZZLE 1 - KNIHY**
*Easy:* **pouze stačí vrátit knihu do regálu, kód je náhodně generován**
*Normal:* **pouze stačí vrátit knihy do regálu, kód je náhodně generován**

**PUZZLE 2 - ELEKTRONICKÝ ZÁMEK**
*Easy:* **4639**
*Normal:* **8634**
*Hard:* **4896**

**PUZZLE 3 - KREMATORIUM**
*Normal:* **obrazec na dvířkách pece určuje pořadí a polohu postele, jejíž číslo vložíte do kódu. Kód je náhodně generován**
*Hard:* **9271**

**PUZZLE 4 - KARTY**

*Easy:*

| | | |
|---|---|---|
| **Fool** | — | **Moon** |
| — | **Eye** | — |
| **Man** | — | **Priest** |

*Normal:*

| | | |
|---|---|---|
| **Eye** | — | **Moon** |
| **Priest** | — | **Fool** |
| — | **Man** | — |

*Hard:*

| | | |
|---|---|---|
| **Priest** | **Eye** | — |
| — | **Fool** | **Moon** |
| **Man** | — | — |

a prohlédněte si ruku přikryté mrtvoly. Tetování říká, že čas spuštění/startu je jeho klíč. Vyjděte ven na chodbu a utíkejte až do pokoje M4. Zde začne zvonit budík. Vypněte ho a čas na ručičkách dejte na číselník kufříku ležícího na posteli. Čas na budíku je pokaždé jiný, takže vám s ním nemohu víc pomoci, ale přečíst hodiny snad umí každý, ne? Z kufříku si vezměte Polaroid (Instant camera) a vraťte se výtahem do prvního patra.

**1F**

Jděte do jihozápadního křídla a tady navštivte poslední pokoj C4. Na stěně bude nalepený klíč (Stairwell Key), který sloupnete po použití odlakovače. Pak se vydejte zpět do haly s výtahem. Naproti dveřím spojujícím lůžkovou část a halu použijte klíč k odemčení dveří na schodiště.

Seběhněte do sklepa. Na chodbě se bude válet zásobník do samopalu a u výtahu i samopal. Jděte do skladiště u kolečkového vozíku, prozkoumejte mezeru mezi stěnou a postavenou postelí a použijte foták. Zapamatujte si číselný kód a vydejte se do třetího patra.

**3F**

Ve skladišti posbírejte věci z polic a zneužijte savepoint. Pokud chcete, můžete po schodišti doběhnout na střechu pro zásobníky do samopalu. Lůžkové oddělení bude zamčené na kód - použijte ten ze sklepa.

Utíkejte do pokoje S 12. Po vstupu do místnosti začne zvonit telefon. Proč ho nevzít, vy účet platit nebudete. Hlas v telefonu vás pošle do druhého patra na konec chodby lůžkového oddělení. Vypravte se tam. Co to? Jsou tu nové dveře. Nemáte co ztratit, takže jimi klidně projděte. Bude následovat utíkací pasáž, zakončená FMV sekvencí po prohlédnutí savepointu, ke kterému nakonec dorazíte. Pak se pomalu hra přenese do...

**ALTERNATIVNÍ NEMOCNICE**

**3F**

Vylezte po žebříku a vyjděte do chodby. V místnosti S3 bude savepoint a nějaká munice. V Examining Room 4 zatím nic dělat nebudete, ale vracet se sem ještě budete. Na chodbu k výtahu se dostanete skrze Day Room, ale pak si budete moc odemknout dveře, takže nebudete muset obíhat dokolečka. Zcela nepovinně doporučuji navštívit skladiště. Opravdu moooc krásná podívaná. Napoprvé sem odtamtud vypadl jak vyděšenej zajíc z nory. Zamiřte do výtahu a jako další patro vylosujte 33.

**33**

Zde je pouze puzzle, nic víc. Až vylovíte z pece klíč (Cremated Key), můžete jet do dalšího patra.

**Puzzle #3 - krematorium**

**2F**

V podstatě jsou tu jen dvě místnosti, kam se dá jít. Pánská šatna, kde akorát odpovíte na telefonát a dámská, kde v koši naleznete umělohmotný sáček (Plastic bag). S tím se vydejte zpátky do třetího patra a v Examining Room 4 naberte do sáčku krev a vydejte se do posledního neprozkoumaného patra.

**1F**

Oběhněte recepce a zajděte do Examination Room. Je zde savepoint, možná se bude hodit. Pak běžte zpět k výtahu a odemkněte dveře na konci chodby. Pak už stačí doběhnout do pokoje C4 a vylít krev na oltář. Uložte si hru v SAVEPOINTU na stěně a slezte po žebříku.

**Boss: Leonard (Leonard)**

Já jsem si na tu katanu nějak moc zvykl. Ono se to sice nezdá, ale stejně jako na předešlého i na tohoto bosse je ze všech zbraní nejlepší.

Přilepte se na zrůdičku a nespouštějte ji z očí. Až vstane z vody a půjde k vám, udělá dva rozmáchlé pohyby rukama, ale teprve až ten třetí bude útok, který musíte blokovat. Mezitím stačíte dvakrát silně seknout a po chvilce skončí Leonard pod vodou. Využijte situace a kuchejte ho, dokud se nebude moc bránit. Pokud budete bojovat s brokovnicí, budete si muset držet menší odstup, protože po každé střele zalítne boss pod vodu a při vstávání se rozmáchne kolem sebe.

Po zabití Leonarda dostanete Talisman, který k ničemu není, nebo se mi zatím nepovedlo zjistit, k čemu je potřebný. Stejně jako jste přišli do nemocnice, se vraťte do motelu. Tady na vás bude čekat Vincent a pošle vás do zábavního parku (označí se na mapě).

**ZÁBAVNÍ PARK**

Cestu do krámku si určitě ještě pamatujete, takže nejdřív zaběhněte právě tam. Hezky to tu prohlédněte a až budete odcházet, uslyšíte ránu. To z jedné police u pultu vypadl savepoint a klíč od horské dráhy (Rollercoaster Key). Jak už asi tušíte, další zastávka bude horská dráha. Ale co možná netušíte je, že když ji tentokrát nevypnete - k tomu máte klíč - a srazí vás vagónek, bude to váš konec. Takže si dejte pozor a dráhu vypněte!

A hopla, ona se sama zapnula a málem vás převálcovala. Ale to nevadí, hlavně že žijete. Jedinými dveřmi, co budou při ruce, se dostanete do malého parčíku se savepointem, ze kterého vede cestička do domu hrůzy. První dvě místnosti klidně proběhněte a ve třetí si nezapomeňte prohlédnout mrtvolu ve křesle. V dalším obraze vás vyděsí padající strop. Pokud by vás náhodou zabil, zkuste příště jít přikrčen držením R2. Poslední dvě místnosti jsou obzvlášť nebezpečné. Nikde se nezastavujte a pořád utíkejte, do-

kud nedoběhnete ke dveřím na samém konci cesty, jinak vás sežehne červená záře.

Až se vymotáte ze strašidelného domu, oběhněte zábradlí a najděte cestu mezi dřevěnými ploty. Dostanete se do části s kolotočem. Utíkejte rovně a dávejte si pozor, abyste neminuli branku po levé ruce. Proběhněte jí a pak dalším nepodstatným obrazem a dostanete se k dalšímu kolotoči. Na jednom ze stolů bude řetěz (Chain) a na kolotoči červený střevíc (Red shoe). S těmito věcmi se vraťte k prvnímu kolotoči. Jeden konec řetězu připevněte na osu kolotoče a druhý pak k zarezlé brance. Pak akorát stačí spustit kolotoč a tadáá... cesta dál je volná.

Po rozhovoru s Douglasem odejděte pryč brankou, na kterou se Heather dívá. Zaběhněte do domku napravo od vás. Ze stolku seberte hlavu (Doll head) a nechejte si od křišťálové koule uložit hru. Vyjděte ven a přejděte do sousedního domku. Sněhurce patří do ruky hlava a Popelce zase střevíček na podstavec. Po kolejničkách se dostanete k plechovým dveřím, co vedou ven z domku. Proběhněte lokací a opusťte ji jediným možným východem. Hledejte osvětlený kolotoč...

### Boss: vzpomínky na Alessu (Memories of Alessa)

Nejdříve musíte přečíst vzkaz přibitý na koni a pak všechny pohybující se koně zabít. Teprve pak se objeví samotná Alessa. Postupně přijde se čtyřmi zbraněmi: nožem, pistolí, tyčí a nakonec samopalem. Jediný bezpečný způsob, jak bojovat, je boj na malou vzdálenost, protože jinak by po vás Alessa začala střílet. Vezměte si katanu (jak jinak ;-), čekejte na výpad soupeře, který vyblokujte a pak rychle sekněte. Asi se vám nepodaří zvládnout tuto techniku hned napoprvé, ale vyjde vás to podstatně levněji než si hrát na kolotoči na kovboje a střílet cennou munici.

Až potvůrku naučíte slušnému chování, bude vás čekat dlouhá, ale naštěstí přímá cesta do kostela, což je poslední fáze hry.

### KOSTEL

Po skončení rozhovoru z oltáře seberte první z pěti tarotových karet (Eye of Night). Modlitební knížka bude mít v sobě savepoint a rozhodně nebude na škodu, když si hru pro jistotu uložíte. Postraním východem vyjděte ven do chodby se zpovědnicí.

### 1F

Ze stěny si vezměte ručně kreslenou mapku kostela a zahrajte si na duchovního v jedné z kabinek. Nechejte Claudii, ať se vypovídá, a zvolte první odpověď, která vám dopomůže k dobrému konci (viz sekce Zakončení). Vyjděte ven ze zpovědnice a po chodbě doběhněte k otevřeným dveřím. Proběhněte třídou do další chodby. Všimněte si, jak se vám na mapě postupně dokreslují další chodby. Na rozcestí se vydejte nalevo. Vstupte do další chodby a utíkejte až na její konec. Vstupte do velkých dveří. Na zemi bude obří savepoint, chcete-li, můžete ho použít. Vraťte se zpět do chodby a pozorně prozkoumejte obraz. Zpočátku se bude jevit normálně, ale když chvíli počkáte, uvidíte stopy, které zajdou do obrazu. Ještě jednou ho prozkoumejte a Heather ho nakonec odsune. Další dveře vás dovedou do části s několikerými dveřmi a výtahem. Než sjedete o patro níže, zastavte se v knihovně na samém konci balkonu pro další kartu (Moon).

### 1B

Jděte do dveří kousek napravo od výtahu. Dostanete se do chodby se dvěma dalšími východy. Ten, který je před vámi, vede do místnosti podobné Harryho pokoji. Nic podstatného tam však není. Druhé dveře vedou do márnice, kde si z jedné z postelí seberte třetí kartu (Hanged Man). Nyní se vraťte do části s výtahem. Předposlední dveře vás dovedou do další lokace s úzkou římsou. Průchozí budou až poslední dveře. V chodbě, kam se dostanete, zalezte do prvních dveří, okolo kterých půjdete. Proběhněte třídou a v další chodbě doběhněte na část s čistými dlaždičkami a chvíli počkejte, než se objeví krvavé tápoty. Heather pak otevře tajné dveře. Pokud si nepamatujete první díl, nebo jste ho vůbec nehráli, tak vám tajná místnost nic neřekne. Je to v podstatě kopie Alessina nemocničního pokoje, akorát že tu je jedna kniha navíc. A v té knize je čtvrtá karta (Fool). Na chodbě si můžete všimnout výjevu z úvodní FMV sekvence, kde přišera podobná Lickerovi z *Resident Evila* točí ventilem a ve vzduchu se třepetají dva páry nohou. Proběhněte znovu třídou a dostanete se do chodby, odkud vedou poslední neprozkoumané dveře do Alessina pokojíku. Zneužijte savepoint, protože se znovu trochu přemnoží monstra a nastalá cesta bude dost riskantní. Ze sbírky motýlů seberte klíč (Brass Key).

S klíčem v inventáři se vydejte zpět do prvního patra až do chodby se zpovědnicí, kde vám zůstaly poslední dveře odemčené. Všechny dveře půjdou otevřít, ale vás stejně zajímají jen ty poslední. Za nimi totiž naleznete pátou kartu potřebnou k vyřešení posledního puzzle ve hře. Absolvujte cestu do Alessina pokoje.

### Puzzle #4 - karty

Po odemčení dveří uložte hru a projděte dveřmi. Utíkejte dlouhou chodbou, dokud nedorazíte do svatyně. Po dramatickém filmečku budete moci zase ovládat Heather a hra od vás bude očekávat váš další krok. Pokud jste si pozorně přečetli obsah knihy, ve které byla karta Fool, bude vám asi jasné, co má Heather v náhrdelníku od Harryho a co zcela logicky musí udělat.

### Boss: Bůh (God)

Nemyslím si, že by tenhle boss byl nějak extrémně těžký, ale na Action Level Hard dovede nepříjemně potrápit. Nejjednodušší cesta bývá většinou ta nejlepší a tady to není výjimka. Prostě utečte do bezpečné vzdálenosti a kropte boha ze sapiku nebo pistole. Hlavně si dávejte pozor na oheň. Ten nejdřív uzavře půlkruh a z něj pak vyjede pruh plamenu k místu, kde zrovna stojíte. Neděste se, v pohodě mu utečete. Pokud vám dojdou náboje, jste v rejži, ale s trochou štěstí a zásobou lékáren to ještě uhrajete. Musíte vyčkávat, dokud se přišera neskloní k zemi, a pak rychle utíkat k ní a z boku ji rubat do hlavy. Po chvíli po vás hrábne rukou, ale to bude taková rychlost, že to jen stěží vyblokujete. Rozhodně si nestoupejte přímo před hlavu, jinak vás kousne a to bolí o něco víc.

Poté, co bůh padne, následuje závěrečná animace v závislosti na tom, jak jste hru hráli. Po titulcích následuje hodnocení a zpřístupnění bonusů.

**Lukáš „Scary Beast" Kolínský**

### Zakončení

**NORMAL: získejte v závěrečném hodnocení méně jak 4000 bodů**

**POSSESSED: nyní naopak získejte co nejvíc bodů, nejméně však 4000 (odpuštění Claudii ve zpovědnici přidá 1000 bodů)**

**UFO: po získání Heather beam s ním zabijte alespoň 30 nepřátel, než dorazíte k sobě domů, pak se vám ukáže zakončení.**

# Tomb Raider: The Angel of Darkness

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Core Design ■ **RECENZE:** PSM66 6/10

Přáli jsme si, aby to bylo mnohem lepší, než to nakonec je.

**Poslední hra Lary Croft sice není z nejtěžších,** ale když vám nabízíme pomoc, neodmítejte...

### Parisian Back Streets

Po kontejneru a balkonu se dostaňte k žebříku a vylezte po něm. Prolezte oknem do bytu, vysbírejte ho a zase se vraťte ven na požární schodiště. Po dalším žebříku vylezte ještě o kus nahoru a přeskočte na protější část střechy. Odtud skočte na prkennou lávku a po okapu vylezte nahoru. Budete si muset udělat malou přestávku, aby si Lara odpočinula, takže dávejte pozor na ukazatel staminy. Nakonec se vydrápejte až na střechu. Zde v levém zadním rohu odtáhněte sud, spusťte se pro páčidlo a jděte si s ním „odemknout" dveře (popřípadě skříň v bytě, chcete-li).

Tím, že ulomíte zámek, se stanete silnější. Jděte do budky a ze skříně si seberte bouchačku. Teď jděte na stříšku, kde jste sebrali páčidlo, a odtud ručkujte na lávku nalevo. Až na ní seskočíte, přepněte se do režimu plížení a opatrně si dojděte pro klíč (šmejda klidně zlikvidujte). Pak si odemkněte železnou branku po žebříku a slezte dolů.

### Derelict Apartment Block

Přitáhněte skříň před dveře (znesnadníte četníkům práci) a utíkejte pořád po schodech nahoru, dokud v animaci nezničí padající suť prkennou podlahu. Přeskočte vzniklou propast a odstraňte překážku u dalšího schodiště. Po něm vyběhněte do dalšího patra, kde vyrazte dveře - Lara pak bude silnější. Vybrakujte místnost a získáte konečně nějakou munici. A zase po schodech nahoru. Až narazíte na bednou, se kterou lze šoupat, odsuňte ji od stěny ke schodišti vedoucímu dolu a z ní skočte na zábradlí v posledním patře. Otevřenými dveřmi se dostanete do strojovny, kde si seberte klíč ze země. Jestli chcete, přivolejte si výtah, ze stěny seberte klíček a vraťte se do zamčeného bytu ve druhém patře. Pak se vydejte na střechu.

### Industrial Rooftops

Vylezte po krátkém žebříku a chytněte se kabelu. Ručkujte pořád dál, dokud se nedostanete k bodákům. Těm se vyhnete, když hodíte nožky nahoru (stisknutím △) a můžete pokračovat dál. Skončíte na střeše, na které bude žebřík pro pokrývače. Po něm seběhněte dolů a seskočte na plošinu pod střechou. Dveřmi se dostanete do jedné z opuštěných budov. Posbírejte si věci a vyjděte ven. Na žebřík kašlete a zalezte do sousedního skladiště. Napravo od dveří bude trubka, po které slezte dolů k lékárně. Pod vraty se proplazte ven, dotlačte vykuchaný motor k hořícím barelům a Laře se zvýší síla nohou. Vraťte se do skladu. Z bloku ventilací přeskočte na zničenou plošinu a odtud s rozběhem další jump na konstrukci, ze které už povede žebřík. A odsud až k dalším dveřím ven. Přeskočte na protější schodiště. Vejděte do malé místnosti se žebříkem a vylezte na střechu. Úroveň ukončíte, když zaběhnete k díře v pletivu nalevo. Pakliže si chcete přivlastnit ještě lékárničku, jděte napravo a přeskočte na další střechu, kde bude lékárna.

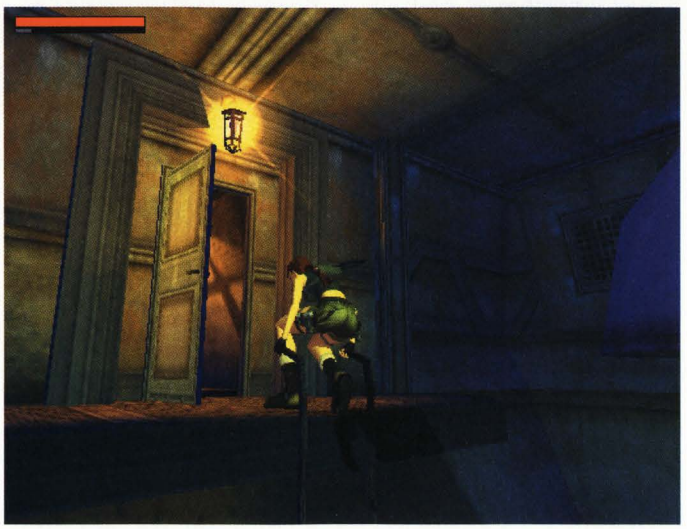
### Margot Carvier's Apartment

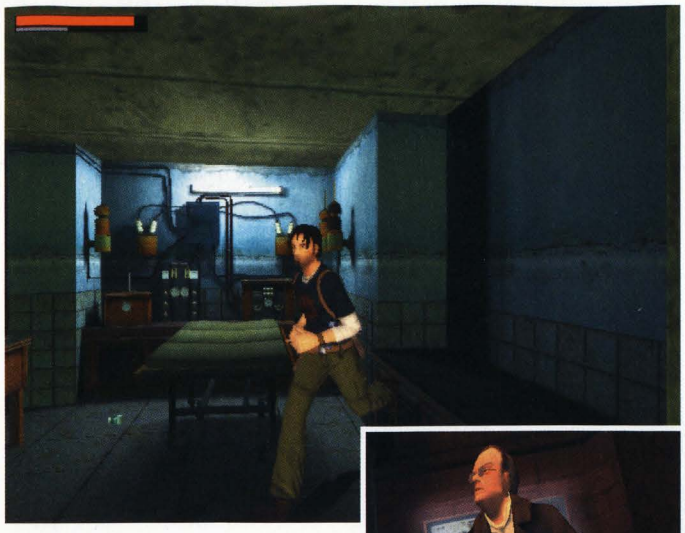
I kdybyste babě nakukali, že jste satan, zápisník dostanete tak jako tak. Co nejrychleji to tu vybrakujte (hlavně koňak v kuchyni) a hnědými dveřmi odsud vypadněte dřív, než přikvačí četníci.

### Parisian Gheto

Lara se nám hezky probudila po opičce a hned si může jít popovídat s místními bezdomovci. Vytáhněte se na vlak a po pletivu vylezte na potrubí. Z druhého potrubí můžete hopsnout na úzkou římsu vedoucí do oplocené části s penězi a lékárnou. Můžete, ale nemusíte, takže se vydejte na pokec s chlápkem v kšiltovce. Stejně jako u babky bonzačky je i tady v podstatě jedno, co odpovíte, jde jen o informace pro vás.

Tak, nyní se vám hra dělí na dva další scénáře. Vzhledem k náročnosti popíšu jen jednu cestu, tu jednodušší a kratší. Od Janice se dozvíte pár užitečných informací, hlavně o Bernardovi. Toho najdete v parku v severovýchodní části gheta. Až se s ním dáte do řeči zvolte odpovědi „You're name's Bernard. Janice said I might find you here", „I'm trying to find someone", „Here. Now, how do I find Bouchard?". Pak dostanete klíče od garáže, ke které se dostanete po hlavní ulici vedoucí od kostela zpět k Janice.





## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** Ovládání postavy
**Pravý analog »** Ovládání kamery
**Křížek »** Akce/tiché zabití/boj beze zbraně
**Čtvereček »** Otočení o 180 stupňů/přepínání cílů při střelbě
**Trojúhelník »** Pokleknutí/zvednutí nohou (při ručkování)
**Kolečko »** Skok
**L1 »** Zapnutí/vypnutí bezpečné chůze
**L2 »** Nenápadný pohyb
**R1 »** Vyndání/zandání zbraně
**R2 »** Pohled první osoby/rychlý sprint
**R2+směr+kolečko »** Daleký skok
**Trojúhelník+směr+L2 »** Plazení
**R3 »** Vycentrování kamery
**Šipka nahoru »** Rychlá změna zbraní
**Select »** Menu
**Start »** Pauza

### The Serpent Rouge

Prohledejte skříňky, seberte klíč z ponku a oběhněte auto ke dveřím řidiče. Přehoďte páku, čímž vyvezete nahoru auto a vedle ponku přehoďte další spínač. Lara o trochu zesílí a bude moci otevřít dveře nad schody. Poté co vyberete kancl, slezte do díry pod autem. Podzemní chodbou doběhněte k žebříku, kterým vylezte do skladiště. Na vzdálené stěně přehoďte s menší pomocí klíče páku, čímž obnovíte dodávku el. energie do výtahu, ale zároveň na sebe upozorníte ochranku. Před odchodem na diskotéku si ještě vezměte povalující se víno.

Až doběhnete na plac, vydejte se vlevo na tribunu pro DJe a na stěně přehoďte vypínač. Tím zapnete osvětlení a ze stropu začne jezdit kovová konstrukce s reflektory. Prohledejte bar - pokud jste zprovoznili výtah, tak si ho můžete přivolat a posbírat z něj věci - a po železných schodech vyběhněte do prvního patra. Utíkejte na druhou stranu balkonu, přisuňte si bednu pod železnou konstrukci a vylezte na ni. Opatrně jděte po konstrukci a dávejte pozor, kam šlapete, bude se rozpadat. Ze zlomeného ramene konstrukce přeskočte na balkon druhého patra. Jděte o kousek napravo a až sjede dolů konstrukce, skočte na ni. Přehupsněte na její protější stranu a po drátěném sloupu vylezte nahoru. Pak už jen stačí skočit zpět na stranu, kde jste původně byli, a rovnou na balkon. Vylezte po žebříku a jděte k šikmé ploše. Až budete u jejího konce, skočte a měli byste bezpečně přistát na zbytcích železné plošiny. Z její druhé části se ladným skokem dostanete ke konstrukci držící světlomety. Přeručkujte kousek doleva a pak vylezte nahoru. K budce dozorce se už dostanete sami.

Lara nemá dost sil k tomu, aby vyrazila dveře, takže nejdřív skopněte dolů železný most a pak můžete jít do baráčku. Nejdříve dvakrát zatáhněte za páky na levé části pultu a pak jednou na pravé části. Doběhněte ke světlometu pro schovanou věc a vraťte se do budky. Jestli chcete, můžete si z podlahy sebrat klíč, po žebříku slézt dolů a vrátit se do přízemí, kde v pokladně najdete peníze. Jinak vyjděte dveřmi v budce ven zpátky na sluneční světlo.

### Parisian Gheto - podruhé

Teď už jen stačí vrátit krabičku tomu, kdo vás požádal o její navrácení. Jestli chcete, můžete se nejdřív porozhlédnout po ulicích a kanalizacích Paříže. Pakliže jste vraceli krabičku Bernardovi, řekne vám heslo pro hlídače stojícího za mříží u postranního vchodu do kostela. Od Pierra se zase dozvíte kód 15328. Dveře, k nimž kód patří, nelze minout, pokud půjdete z kavárny do kostela.

### St. Aicard's Graveyard

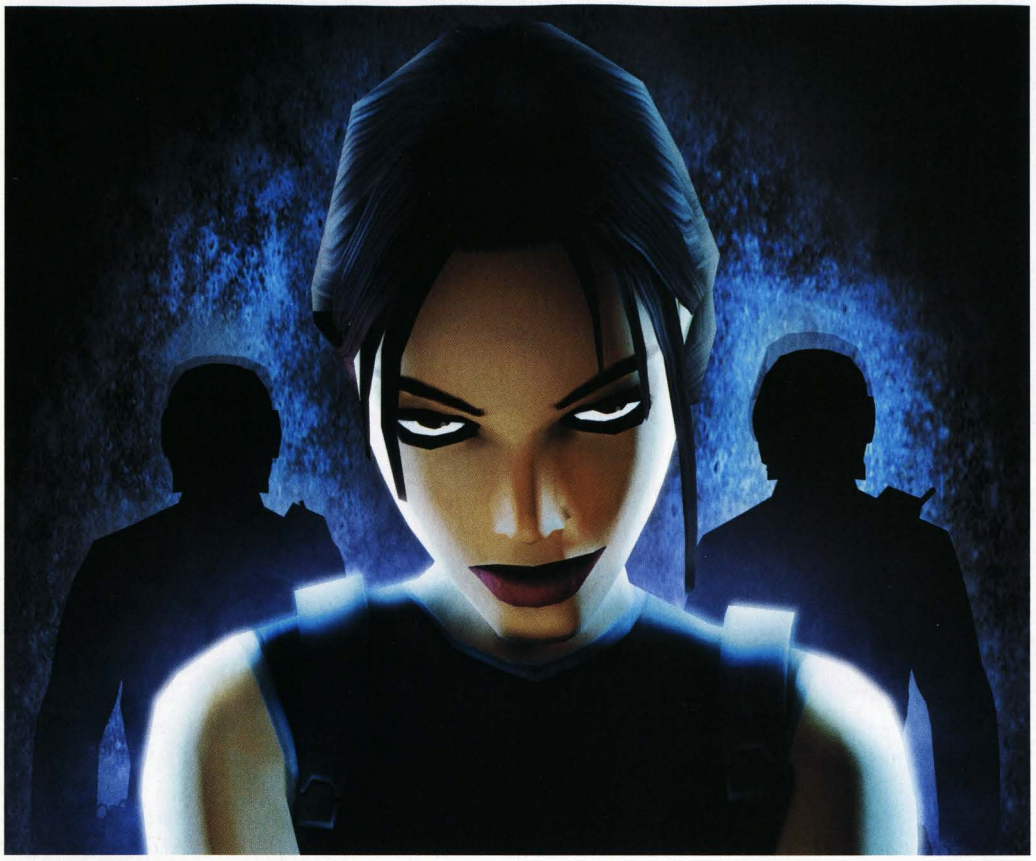
Pokud jste pomohli staříkovi, budete to mít jednodušší. Po hrobkách přeskákejte až do oplocené části s velkou sochou anděla. Vyražte dveře mauzolea (nebojte, Lenin tam nestraší) a Lara se stane natolik silnou, aby mohla sochu povalit a otevřít tak vchod úkrytu.

### Bouchard's Hideout

Utíkejte koridorem, dokud se nepropadne podlaha. Nesnažte se ji přeskočit, je to marný. Vlezte do jámy a najděte otvor, kterým se proplazte do další propasti. Ze sutě v rohu vyskočte nahoru a dojděte ke spáře ve stěně, kterou ručkujte a ručkujte a ručkujte... dokud vám nedojde síla a neslítnete do vody. Plavte vodou na druhý konec a najděte místo, kde se Lara chytne a vy se tak dostanete nahoru. Pokračujte svojí cestou až k závalu, který blokuje velký kus padlé zdi. Vytáhněte ji do chodby, aby se vám uvolnila další cesta. Jděte zpět k malé mříži po levé straně. Rozkopněte ji a prolezte do místnosti. Otevřete dvoje dveře a dostanete se na začátek úrovně. Novou cestou doběhnete až k samotnému Bouchardovi, který se bude schovávat za dřevěnými dveřmi. Při rozhovoru použijte možnosti „Easy Bouchard. I lost that friend yesterday. Now I'm wanted....", „What would you suggest?", „Passports!". Až se vykecáte, stáhněte páku u dveří a zaběhněte do cely, která se otevřela. Přemístěte krabici tak, abyste se z ní mohli vytáhnout do horního patra cely a otevřít si cestu pryč.

### St. Aicard's Church

Nic klíčového zde dělat nemusíte, ale je tu pár zajímavých věcí, které můžete získat. Nejdřív zaběhněte k černochovi. Doporučuji uložit si hru ještě předtím, než si s ním promluvíte. Vsaďte si na některého z boxerů a pokud vyhrajete,



oberete ho o hodinky. Jinak přijdete o 200. U sochy Ježíše pošoupněte kvádr a Lara bude zase o něco silnější. Vylezte na římsu a ručkováním se dostaňte k lékárně na jedné straně a munici na druhé straně chrámové lodi. Až se dostanete úplně nakonec, musíte skočit skokem do strany, abyste se dostali k varhanám a mohli si vzít zlatý prsten. No a po střeše (která padá) se dostanete zpět k soše a od ní bezpečně na zem.

A další zastávkou bude krámek kousek na západ od vozového depa. Najděte nebožtíka, seberte mu jeho notes a v inventáři jej prohlédněte, získáte kód od elektronicky zamčené místnosti - 14529. Vysbírejte si věci z místnosti. Ve chvíli, kdy si seberete poslední předmět, se spustí časovaná bomba. Rychle stiskněte tlačítko na stěně a utíkejte k železnému poklopu a otevřete jej. Nezastavujte se a pořád utíkejte pryč, dokud úroveň neskončí a hra vám nepředstaví Curtise.

### Louvre Storm Drains

Tohle kolo bude z větší části skákací, takže nezapomeňte často ukládat. Utíkejte do centrální místnosti a po slabé trubce vylezte nahoru na drátěnou konstrukci. Na jejím druhém konci přehoďte páku ovládající jeden z ventilátorů. Vraťte se dolů na zem a vydejte se tunelem napravo od toho, kterým jste přišli (poběží tam krysa). Za chvíli byste měli narazit na obří ventilátor. K tomu, abyste prolezli, je potřeba dvakrát otočit listy vrtule. Jejich otočením zároveň Lara zesílí. Proplazte se dírou ve vrtuli do šachty a na jejím konci otočte uzávěrem na potrubí. Teď se vraťte zpět do centrální místnosti a znovu vylezte po potrubí na balkon. Po traverze přejděte k druhému uzávěru. Kousek od ventilu bude rozbitý žebřík, po kterém se dostanete na malý balkónek a z něj na nejvyšší bod v místnosti. Po plošině přejděte pod trubku, na kterou vyskočte a přeručkujte na její druhý konec ke třetímu uzávěru. Při ručkování nazpět se můžete zastavit v nedaleké chodbě spojené traverzou pro lékárnu. Stejnou cestou, jakou jste sem došli, se vraťte na zem. Jděte tunelem, který je nejblíže trubce vedoucí do patra, a najděte chodbu, na jejímž konci je čtvrtý uzávěr. Po jeho otočení se zvedne hladina vody v kruhové místnosti a vy se tak budete moci pod vodou dostat do další kruhové místnosti. Po spadlé konstrukci vylezte z vody, chytněte se trubky a přeručkujte nad traverzu. Po ní doběhněte k pátému ventilu a otočte jím. Pak se znovu chytněte trubky a doručkujte až na její konec. Chytněte se spadlé mříže a vydrápejte se po ní nahoru. Prvního tunelu si zatím nevšímejte a jděte uzavřít vodu posledním kohoutem. Pak jděte do šachty, kterou jste míjeli, prolezte pod mříží a sklouzněte se z kopečka dolů.

Teď když je zavřená voda, můžete skočit do šachty, za které se předtím voda valila a dostanete se tak do místnosti, kde vás Lara upozorní na přítomnost hořlavin. Dostaňte se k nádržím a připlácněte na ně výbušninu. Pak saltem vzad skočte do vody. Nesnažte se vynořit, jinak okamžitě zemřete! Zamiřte do tunelu nalevo a na druhé odbočce se dejte vlevo. Plavte pořád rovně, dokud se nedostanete z vody ven. Vyběhněte k otvoru ve zdi a opatrně se spusťte dolů na konstrukci. Vylezte na bednu napravo a ze spadlé roury vyskočte na poničenou trubku, po které doručkujte až na balkón, ze kterého už povede přímá cesta do galerie.

### Louvre Galleries

V této misi doporučuji nikam nepospíchat a vždy si pořádně rozmyslet, co uděláte. Jestli vylítnete jak namydlená raketa, narazíte na některého člena ochranky a pak se máte na co těšit.

Takže, vystoupejte po schodech až nahoru (dveří s kamerou si prozatím nevšímejte). Zavřenými dveřmi dojdete až do galerie.

První galerie - vylezte na vitrínu a z ní skočte na útvar nalevo. Přeskočte lasery a první várka je za vámi. Druhou sérii laserů musíte přeskočit z prostřední vitríny s rozběhem. Třetí lasery překonejte dlouhým saltem vzad, až budou první dva paprsky zhasnuté. Předposlední lasery obejdete ručkováním po pravé straně výlohy. Poslední série laserů lze obejít seskočením z pravé vitríny. V případě, že jste přerušili paprsek, musíte nejdříve zlikvidovat stráž, stisknout tlačítko na stěně u vchodu a pak znovu zkusit projít.

Druhá galerie - překřížené lasery jsou triviální, jenom je stačí

podplazit. Poté jděte ke stěně napravo, přitiskněte se k ní a protáhněte se okolo paprsku. Zbavte se hlídače a seberte mu jeho bezpečnostní kartu. Otevřete dveře, u kterých stál a vstupte do chodby. Dávejte si pozor na kameru, která by vás mohla prozradit. Až ji překonáte, budete v galerii s Monou Lisou a jedním hlídačem. Odkráglujte ho a jděte do protějšího rohu nalevo. Odsuňte malý kvádr kousek stranou a Lara znovu zesílí. Pak budete moci pohnout s velkou vitrínou uprostřed místnosti a dotlačit ji k malým stoličkám. V rohu, kde dřív byla malá kostka, použijte hlídačovu kartu k vypnutí laserů a dřív, než se zase zaktivují, skočte z velké vitríny na stojan s Monou Lisou a vlezte do ventilace.

Z ventilace vyleze po žebříku na střechu muzea. Jděte o kus napravo, vylezte na klimatizaci a přejděte až ke kabelu. Po něm přeručkujte na balkon další budovy muzea. Lara trošku zesílí, ale toho si nevšímejte (můžete teď otevřít dvoje dveře pod vámi). Po balkoně doběhněte na protější budovu. Páčidlem vylomte zámek na mříži a vlezte do další ventilace.

Až budete ve skladišti, vyjděte na chodbu a jděte vlevo. První dveře zatím vynechejte a vstupte až do těch druhých, které povedou k pultu centrální ochrany. Odstavte hlídače mimo službu a prozkoumejte monitory. Jeden z nich bude napojen na kameru snímající kancelář baby Carvierové. Zazoomujte si na monitor, kde bude papír s kódem od dveří kanceláře - 14639. Vraťte se na chodbu a doprava. Na panelu zadejte kód a začněte prohrabovat kancelář. Důležité je, abyste našli elektronickou kartu, se kterou se dostanete do dalších oblastí. Takže proběhněte celou chodbou a použijte nalezenou kartu k odemčení dveří. Pak seběhněte schodiště, projděte dalšími dveřmi a dostanete se zpět do veřejně přístupné části Louvru. Jestli chcete, můžete se vrátit na začátek úrovně, kde byly dveře, na které předtím byla Lara slabá, a vzít si tam nějaké lékárny. Při vstupu do galerie jděte rovně a odemkněte další dveře. Tady už vede přímá cesta k železným vratům vedoucím k vykopávkám.

### The Archaeological Dig

V této úrovni budete mít tři základní úkoly. Zaprvé najít první chybějící symbol. Ten najdete tak, že půjdete do první buňky, na kterou natrefíte, a zapnete v ní elektřinu. Z té pak půjdete napravo a zamíříte do železných dveří, které budete míjet. V místnosti, kam se dostanete, si pohrajte se senzorem a najeďte s ním do horního levého rohu. Poté co symbol naleznete, si můžete z tiskárny vzít jeho snímek. Druhý úkol je snazší. Vyjděte z komnaty s vykopávkami a jděte do budky napravo. Kolečko s tečkou je další symbol.

Vracejte se na začátek úrovně a až půjdete okolo otvoru v plotě, projděte jím a po žebřících se dostaňte až dospod jámy. Stěnu, po které se dá šplhat, nelze přehlédnout. Vylezte po ní na druhou, větší plošinku a připravte se na obtížný úkol (raději si uložte hru). Chytněte se spodku mostu, který se vám klene nad hlavou, a rychle ručkujte na jeho druhý konec. Je to trochu obtížné, ale s trochou štěstí vám síly vystačí. Až budete na druhé straně, vylezte na most a jděte poslat výtah o patro níže. Slezte zpátky na plošinu, na kterou jste předtím doručkovali, a saltem vzad skočte na výtah. Třetí úkol, který vás teď čeká, je vložení správných znaků do zámku. První dva jste našli, další dva máte na poslední straně bloku. Systém zadávání je jednoduchý. Pákou nastavte požadovaný symbol, vyběhněte po prkenné cestě ke čtveřici pák a tam daný symbol zabrzděte. Řešení je půlměsíc, symbol UO, kolečko s tečkou a brouk. Poté co se vám podaří kombinaci zadat, máte cestu do další úrovně otevřenou.

### Tomb of Ancients

Utíkejte ke srázu a slezte dolů. Nyní jste přímo u kruhové místnosti s netopýry, kteří občas útočí. Jděte přímo na kraj náspu, chytněte je ho a po šplhací stěně slezte na malý balkon schovaný pod náspem. Dlouhým skokem bez rozeběhu skočte na trám a z něj do otvoru ve skále. Tunel vás zavede na rozpadlý most. Na jeho druhém konci je lékárnička, ale jinak tam chodit nemusíte. Před následujícím krokem si uložte hru. Podíváte-li se napravo od vchodu, kterým jste přišli, uvidíte pod mostem cestu ze suti. Trvalo mi čtvrt hodiny, než jsem tam skočil tak, abych si neubral ani kousek energie, žádná legrace to není. Seběhněte po pěšině dolů, chytněte se stěny a slezte dolů. Z prvního výškového tábora se vydejte směrem vlevo a dostanete se na kus balkónu. Z něj skočte dlouhým skokem bez rozběhu na trám. Přehoďte páku a po vystouplých blocích seskákejte na zem.

Kostlivce můžete zničit pouze hrubou silou (zastrčte zbraň), ale stejně po chvíli zase ožije. Najděte otvor u země a proplazte se jím do chodby s další pákou. Ta zprovozní schody vedoucí k další páce a ta vám otevře vchod do podzemí. V podzemí utíkejte pořád rovně, dokud nedorazíte do cely, ve které leží brokovnice. Druhou šachtou se dostanete do velkého sálu, kde vás uvězní veliké dveře. Musíte zatáhnutím za páku spustit pasti a časový spínač, který otevřel dveře na druhém konci haly. Jenom utíkejte

a nezdržujte se plazením. Kousek za sálem začíná další kolo.

**Hall of Seassons**

Jděte do hlavního sálu a zbavte se kostlivce, alespoň dokud se odsud nedostanete pryč. Uprostřed místnosti budou čtyři tlačítka. Nejdřív šlápněte na tlačítko s vodou (pro ty bez fantasie jsou to vlnky) a otevřou se troje dveře. Vstupte do těch nalevo a zatáhněte za páku. Projděte bránou a zahněte vlevo k velkým vratům.

*1) Neptune's Hall*

Proběhněte okolo rytíře s ohnivým mečem a skočte do kanálu. Plavte ke dnu a porozhlédněte se po dveřích hlídanými meči. Vplavte do místnosti, zatáhněte za páku a vraťte se do haly s rytířem. Skočte do velkého otvoru ve velké hale a plavte ke dnu. V místě, kde jsou chaluhy, povede chodba k páce. Zatáhněte za ni a vraťte se na hladinu. Otevřely se troje dveře. Nejdříve seberte věci v pravých a prostředních dveří a pak jděte do levých. Hupsněte do vody. Proplavte potrubím a další šachtou do spodního patra. Přímo za vámi bude rozbitá mříž a za ní místo pro nadechnutí. Uložte si hru, proplavte mříží a plavte pořád rovně, dokud se nedostanete na konec trubky. Plavte doprava se nadechnout. Potom plavte stále rovně. Ve velkém sále si ze sloupu vezměte artefakt, ale ještě neplavte pryč. Najděte na sloupu páku, která vám otevře cestu ven.

Jako druhý symbol sešlápněte vítr.

*2) The Breath of Hades*

Seběhněte schody, jděte vpravo a odtlačte stěnu. Zatáhněte za páku a připravte si protistresové meditační koule. Pěkně jsem se vyvztekal, než jsem přeskákal na druhou stranu místnosti pro artefakt a zpět, ale nakonec se mi to povedlo.

Další symbol, který bude následovat obrázek hvězdy.

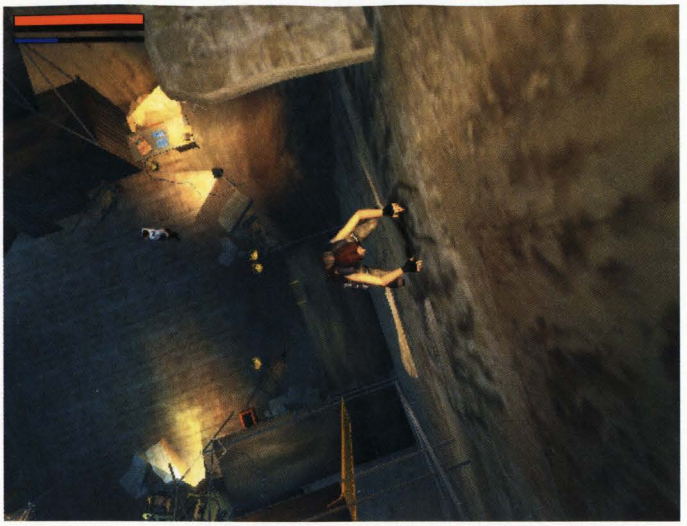
*3) The Sanctuary of Flame*

Co nejrychleji přeskákejte na druhý konec místnosti, seberte artefakt a můžete jít zpět.

Šlápněte na poslední symbol a vydejte se prostředními dveřmi.

*4) Wrath of the Beast*

Jestli jste při minulých zkouškách dost nenaštvali, tahle to jistí. Ukládejte jak jen to bude možné - raději do více pozic. Po vstupu do cimry se podlaha zbortí a vaším úkolem bude přejít celou místnost po zbývajících kusech podlahy, které mají občas tendenci padat. Až seberete artefakt, objeví se nová podlaha a s ní tři ohniví rytíři. Ty brokárnou naházejte do plazmového víru a zatáhněte za obě páky po stranách místnosti.



Po získání všech čtyř diamantů je musíte vložit do čtyř obrazů, které budou v malé chodbičce. Pak sešlápněte některé tlačítko a ve trojici bran zatáhněte za špatnou páku, tzn. ne tu, za kterou jste tahali předtím. Dostanete se do chodby smrti, kde potřebujete najít dřevěné dveře na vnitřní stěně koridoru (jsou poblíž bouchajícího kamene).

Seběhněte po schodech a dostanete se do místnosti s generátorem. Zde musíte najít čtyři uzávěry. První je nalevo od vchodu, kterým přijdete. Ke druhému se dostanete z prvního patra samotného generátoru za pomoci nataženého lana. Za třetím se dostanete z druhého patra generátoru, kam skočíte z plošiny, na kterou jste předtím přeručkovali. A poslední čtvrtý ventil je na samotném generátoru. Ve chvíli, kdy s ním zatočíte, seskočte rychle dolů z generátoru a mazejte odsud. Až se dostanete zpět k pastím, hledejte výtah.

Zpět v hlavní hale. Vylezte na násep z rozbořené podlahy a z něj skočte na dostupný pilíř. Přeskákejte až na poslední a z něj pak vylezte na držák u stropu. Přeběhněte po jediném schůdném rameni, skočte na balkon a utíkejte doprava ke schodům. Vyběhněte do dalšího patra a po balkoně utíkejte, kam až to půjde. Chytněte se šplhací stěny a vylezte na malou římsu, kde zatáhněte za páku. Vraťte se ke schodišti a jděte do místnosti, kterou páka otevřela. Všimněte si stěny, kterou musíte odtlačit až na doraz, aby Lara zesílila. Pak se vydejte zpět na šplhací stěnu. Nejdřív přelezte na malý ostrůvek, aby se vám doplnily síly a pak ručkujte dál nahoru. Až prolezete otvorem do tmavé místnosti seskočte saltem vzad. Projděte několikerými dveřmi a nakonec se dostanete do rozsáhlé hrobky. Uložte si hru!

*Červený duch*

Po krátké sekvenci se na scéně objeví červený přízrak, který nelze, opakuji NELZE zničit, nicméně munice potřeba bude. Pokud ještě nemáte brokovnici, je ten nejlepší čas na to ji sebrat. Z ducha si nic nedělejte. Je neuvěřitelně blbý (ostatně jako celá umělá inteligence v celé hře) a navíc vám nemůže ublížit, pokud se skrčíte. Takže si hezky v podřepu posbírejte věci ze země a koukněte se, která socha bude mít na rukou modrou záři. K té se budete muset dostat, ale nesmí být u vás duch. Jediné, co na něj pořádně zabírá, je pořádná sprška z brokovnice, čímž ho na chvíli znehybníte a máte čas doběhnout k soše, avšak neschovávejte zbraň, jinak by po vás hned šel. Schovejte ji až u sochy. Pokud se vám podaří být rychlí, získáte první obrázek a otevře se vám cesta dál.

**Tomb of Ancients - podruhé**
Utíkejte ke dveřím, chodba se zaplní vodou a vy se dostanete zpět do hlavní haly. Plavte až ke stropu a pak hledejte cestu ven.

Začne se další úroveň, ale v té se nedá zaseknout.

**Galleries under Siege**
Nemáte moc času si hrát na Tekkena, takže si vezměte do ruky elektrizující zbraň (likviduje jednou střelou) a známou cestou se vydejte do chody ústící do kanceláře Carvierové. Za prvními dveřmi napravo bude kancelář, ve které budou respirátory. Jejich vzetím se Laře zlepší dýchání a bude moc sprintovat (R2). Nezapomeňte si nasadit dýchací masku. Z laboratoře se vydejte chodbou zpět do haly sousedící s železným schodištěm a vstupte do dveří nalevo, které jsou už průchozí. Cestou přímo za nosem a po schodišti se dostanete až do suterénu, kde budou jedny dveře otevřené, tam zamiřte.

**Voncroy's Apartment**
Prý se v této úrovni přemnožili brouci (bugy), takže si raději hru uložte hned na začátku.

Vycházkové hole na zemi si prozatím nevšímejte. Nejdříve vysbírejte v celém bytě pistole, munici a lékárny, teprve pak si seberte hůl. Na scéně se objeví zabiják, kterého zatím nemůžete zabít, protože uteče. Vyjděte z bytu na chodbu a přejděte do sousedních dveří. Tady leží dva zásobníky. Po sebrání zásobníku u gauče se znovu objeví zabiják, o trochu silnější. Až ho zaženete, seberte si jeho automat a vyjděte na chodbu. Musíte přeskočit laser a druhý zase podlézt. Dostanete se až na schodiště, které vzápětí vyletí do luftu. Seskákejte po zbytcích schodiště dolů a potom vyjděte do patra. Lasery se aktivují po jejich projití. Doběhněte k prvním dveřím a schovejte se ve výklenku. Bohužel vaše zbraně nemají takový dosah, aby mohly zneškodnit číhajícího vraha. Nejdříve musíte skočit do dalšího výklenku a až se deaktivuje první laser u země, utíkat o kus dopředu a pokusit se zlikvidovat vraha.

**Monstrum Crimescene**
Utíkejte k chlápkovi stojícímu opodál a hoďte s ním řeč. Po rozhovoru zaběhněte do postranní uličky mezi baráky a ze syčáka získejte kladivo. Vraťte se na náměstí a utíkejte stále rovně do uličky za Vasileyovým domem. Prohledejte uličku, najděte vchod do kanalizace a spusťte se dolů. U stoky jděte vpravo a pak rovně, dokud nenarazíte na otvor ve zdi. Vyběhněte po schodech na kus řeči s Bouchardem. Poté projděte dveřmi do domu zabitého Vasileye. Vyběhněte po schodech a po lešení vylezte nahoru. Přeskočte ke skleněnému oknu a tahejte za pravý řetěz, dokud se neotevřou hodiny (levý řetěz odkryje velkou lékárnu). Jděte zpět do přízemí a na hodinách nastavte 3:00.

Seběhněte po točitém schodišti do tajné místnosti a u stolu si seberte papír. Na faxu naleznete kód 31597. Obejděte stůl a zadejte kód do klávesnice. Seberte poslední kresbu a vraťte se za Boucharem. Toho už sice nezastihnete, ale jeho mrtvola je v sousedním skladišti. Oberte ho o klíče, seběhněte po schodech, odemkněte červené dveře a nechte se reportérem odvézt na Strahov.

**The Strahov Fortress**
Jestli dokáže nějaké kolo dokonale otrávit, tak je to právě tohle.

Počkejte, než jeřáb odnese jeden kontejner, a vyskočte na některý vedle dvojice, která zbyla. Přeskočte tam a z ní pak na klimatizaci. Z klimatizace na bránu a je to. Po balkóně přeběhněte na druhý konec místnosti a pak odejděte dveřmi napravo. Projděte do další bezpečnostní zóny. Jsou tu celkem tři nepřátelé. Dva na konstrukci, na níž právě jste, a další v kontrolní místnosti přímo nad vámi. Je jedno, koho se jak zbavíte, ale hlavně se dostaňte po žebříku nahoru do centra a zaktivujte jeřáb. Pak se vraťte na železnou konstrukci a po velkém žebříku vylezte nahoru ke stropu. Nastupte do jeřábu. Poté co Lara zlikviduje kulometné věže, můžete se vydat dolů na zem. Odsud vedou jen jedny dveře.

Dostanete se do velké místnosti se dvěma laserovými bariérami. Takže jak se jich zbavit. Jděte do chodby napravo. Zde je pyramida z beden. Tu přeskupte tak, abyste zaplnili díru v rohu a na ní posunuli nejvyšší bednu. Pakliže se vám to povede, Lařina síla vzroste. Nesnažte se vyskočit na trubku nad bednou, pára vás zabije! Nyní se vraťte do místnosti s rozbitou kruhovou zdí a přitáhněte dvojici beden pod bednu klimatizace. Vylezte nahoru a uzávěrem vypněte páru. Teď už můžete bez obav přelézt po tyči na druhou stranu plotu. Vylezte po krátkém žebříku na menší balkón a pohrajte si s ovládáním cirkulárky. Vyskočte na traverzu nad vámi a přeběhněte po ní k přeřízlému ventilačnímu potrubí. Vlezte do něj a soukejte se jím, dokud neuvidíte krátký filmeček.

Dejte si pozor na hlídku a vylezte z ventilačky. Zabijte hlídajícího chlápka a seberte mu jeho kartu. Tu pak použijte k otevření dveří od kontrolní místnosti. Zde jsou tři maníci, tak bacha na ně. Vysbírejte si munice a lékárny a na ovládacím panelu deaktivujte elektrické bariéry. Bohužel lasery v chodbě zůstanou aktivní, ale dají se překonat.

Snad vám trochu pomůže plynová láhev, vedle které stojí velký válec na kabel. Pokud si to správně načasujete, můžete ho využít k proběhnutí prvních dvou laserů a ten zbytek už bez problémů podlezete a přeskáčete. Jinak to malé, co leží na zemi, jsou miny, k těm se raději moc nepřibližujte.

**The Bio-Research Facility**

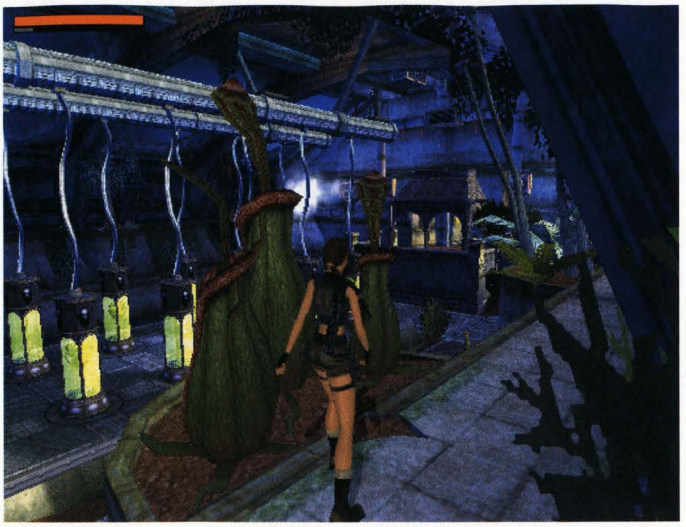
Seběhněte po schodech k fontáně a promluvte si s chlápkem. Ke konci rozhovoru na vás stříkne jakýsi zelený sajrajt, způsobující, že vás od teď budou mít kytičky radši - hlavně ty masožravé. Tak, prozkoumejte fontánu a u hlavy, ze které nebude téct voda, se objeví ruka otevírající tajnou chodbu u dveří, kterými jste přišli. Jděte do té tajné chodby, vylezte po žebříku na železnou plošinu a otevřete dveře do přepouštěcí komory. Doběhněte do zplynovače, stiskněte čudlík na stěně a jděte do dalšího skleníku. Tady se už nemusíte bát kytek, ale zase si musíte dávat pozor na brouky. Posbírejte si munici a pak vyběhněte po schodech na levý balkon - bráno ve směru od vchodu k protějším dveřím. Tady povede od velké kytky po klenbě potrubí, po kterém můžete přeručkovat na železnou konstrukci. Zde jsou dva uzávěry, po jejichž otočení se otevře podlaha v jedné z nádrží. Skočte do otvoru v nádrži, vylezte z vody a přejděte do druhé místnosti. Pokuste se skočit na žebřík za propastí, ale když se vám to nepovede, nic se neděje. Do další místnosti se dostanete i tak, akorát že bez lékárny, a riskujete, že vás sejme zmutovaný mlok. Až budete v sousední místnosti, seběhněte na plošinu u hladiny a skočte na tlusté potrubí, kde leží munice. Pak zde otočte ventilem, čímž zastavíte páru ucházející z potrubí. Vyběhněte po schodech nahoru, přeskočte zničenou část schodiště a po úzké římse přelezte k trubce, u které jste zastavili páru. Vylezte po trubce nahoru, chytněte se římsy a ručkujte na další plošinu. Odtud skočte na zábradlí balkonu a slezte po žebříku dolů. Dveřmi opusťte skleník s vodou.

Popínavé víno vám zavře dveře a určitě vás dobrovolně nepustí dál. Na plevel máme jedy a teď si rovnou jeden namícháme. Vyběhněte po schodech do malého altánku, odsuňte stůl od tabule a objeví se vám červeně přeškrtnutý obraz s kombinací jedu. Otočte označenými kohouty a pak zatáhněte za páku u nádrže. Při vstupu do sousedního skleníku se vám ukáže animačka představující další oblast.

Sejměte vojáka pochodujícího v chodbě napravo a seberte si jeho ID kartu. Po malém schodišti vyběhněte do malé zahrádky a po žebříku vylezte do prvního patra. Utíkejte na schodiště a vyběhněte po něm do dalšího patra. Z této strany dveře neotevřete, takže budete muset přeskákat po střeše. Lara se zmíní o díře, kterou by sice mohla přeskočit, ale jen kdyby chtěla. K tomu, abyste přeskočili, budete muset trochu zlepšit svalstvo v nohou. Doběhněte ke stromu a od něj se vydejte cestou napravo. Doběhnete k díře na konci platformy a přeskočte ji. Laře se zlepší skokanské schopnosti, navíc si budete moci sebrat lékárnu. Vraťte se k velké propasti, přeskočte ji a po schodech vystoupejte nahoru. Z tohoto patra zdánlivě nevede žádný východ, ale pokud se budete ochomejtat okolo rostliny na konci cesty, Lara se chytne a vyleze po ní nahoru. Po chvíli uvidíte další dost zásadní animačku. No a pak jen seberete kartu a vrátíte se zpět na zem. U stromu, kde jste předtím získali první kartu, by teď měla být poslední z karet. Najděte dveře se třemi čtečkami karet, odemkněte je a seběhněte po schodech do sklepa. Tady nic nemůžete udělat (teda pokud se vám nechce trmácet vodou pro pár lékáren), takže jen proběhněte po plošině do dekontaminační komory a z ní do sousední dekontaminační komory.

**The Sanitarium**

Nějakou tu minutu teď budete muset hrát za Curtise. Nemáte lékárny, tak se snažte nějak přežít. Začátek je primitivně jednoduchý. Poté co slezete až do patra, kde je zaparkovaný výtah (ve vašem zájmu si sbírejte veškerou munici, co najdete), se po žebřících dostanete o další kus níže a až nebude žebřík, neskákejte dolů, ale na plošinu se dveřmi do nemocnice. Těmi se dostanete do infikované zóny.



Vytáhněte bouchačku a připravte se na akci. Od této chvíle mějte pistol stále připravenou. Prostřílejte se úzkou chodbou na rozcestí a pak se dejte vpravo. V jedné z cel bude infikovaný řidič náklaďáku, ale ten vám neublíží, naopak se od něj můžete něco zajímavého dozvědět. Po rozhovoru jděte ke dveřím na kód, u kterých Kurtis použije svojí speciální schopnost k přečtení kódu. Naťukejte do dveří kód 06289 a můžete jít dál. Teď to vezmeme hopem, protože se tu nemáte kde ztratit. Cesta vás dovede do jídelny, které si prozatím nevšímejte a štrádujte si to dál až na konec koridoru. Bílými dveřmi se dostanete do laborky, ve které bude ležet ID karta vedle mrtvého vědce. Seberte si ji a zamiřte zpět do laboratoře. Koukněte se na číslo u dveří s červeným světlem a zamiřte do kuchyně (pozor na dráty pod napětím). Kartou si odemkněte hlídanou oblast a po železných schodech vyběhněte do horní části jídelny. Přeskočte díru a na ovládací pult zadejte kód ze štítku u dveří - 38471. Zamiřte do otevřených dveří.

Po dojemné scéně z laboratoře zamiřte na levý konec chodby. Odstraňte mříž u ventilace a prolezte do laboratoře. Z laborky vede stejná cesta, ventilací. Bude následovat další animace a pak útěk monstra. Stoupněte si do bezpečné vzdálenosti a střelte u nádrží poblíž ventilátoru. Vyskočte na plošinu a vypněte vrtuli. Prolezte otvorem mezi listy vrtule, a pak už jen doběhněte na konec úrovně.

**Maximum Containment Area**

Projděte dveřmi s mříží a dveřmi za nimi též. Utíkejte na rozcestí a dejte se vpravo. V krátké ukázce vám Kurtis zjeví jedno číslo. Vraťte se o kus nazpět k místnosti za sklem. V ní napište kód z Kurtisovi vize a cela se otevře. Doběhněte si do cely pro ID kartu a z cely se vydejte k železným dveřím napravo. Otevřete je a seběhněte z kopce dolů. Jděte na první zatáčce doleva a otevřete dveře pitevny. BAF! Lekli jste se? Vyjděte z márnice a jděte doleva. Na první zatáčce zase doleva a nakonec napravo. Před použitím karty si hru uložte, bude se střílet.

Z příšerky nemusíte mít strach, spíš se bojte, aby vám nedošla munice. Přišel jsem na jednoduchou a účinnou taktiku. Počkejte, až Kurtis příšerku zaměří, a začněte běhat dokolečka. Minimalizujete tak její šance, že by vás zasáhla. Až potvora padne na zem, nechoďte k ní. Jen simuluje. Po chvíli se zvedne a buď si dáte znovu obíhačku, nebo uteče a pak se po chvíli zase vrátí. Souboj automaticky ukončí Kurtis. Pak už jen stačí zatáhnout za páku.

### Aquatic Research Center

Začátek této úrovně vypadá sice nevinně, ale zdání klame. Zapomeňte na nějaké lezení po žebříku, kulky z kulometu by vás provrtaly jak červi mrtvolu v hrobě. Spusťte se z balkónu nalevo od dveří a skrčení se proplazte k nízkému otvoru, kterým se proplazte pomocí tlačítka L2. Otočte uzávěrem a počkejte, až se místnost zaplní kouřem. Přeskočte bedny a vylezte po potrubí na stěně u druhého děla. Po potrubí přelezte do další chodby. Vytáhněte si zbraň a utíkejte pořád dál. Po chvíli něco Lara zaměří a pak už jen stačí rozstřelit nádrže s plynem a další děla jsou na cucky. Potom už vás čeká přímá cesta do místností s bazénem.

Až dorazíte k bazénu, jděte napravo a skočte do bazénu oddělené mříží. Vplavte rozbitým oknem do zatopené místnosti a přehoďte páku. Druhým východem z místnosti se dostanete ven z vody. Po návratu k bazénu utíkejte rovně přes celou halu do otevřených dveří, které povedou k výtahu. Výtahem sjeďte do místnosti pod vodou. Druhou pákou nahodíte kompletně celý systém elektřiny. Vraťte se ven a po schodech vyběhněte na konstrukci s vozíkem. Ten odtlačte na plošinku ovládání a expresně ji pošlete k baráčku na druhém konci pásu. Pak kontejner dotáhněte do kontrolní místnosti a nasypte do něj krmení pro rybičku. Stejným postupem vozík odvezte zpět na výtah.

Jděte ke dveřím, kterými jste přišli z první místnosti s pákou, a vyběhněte po schodech nahoru. Druhým východem se dostanete k rozbitému schodišti. Na jeho konci se chytněte trubky a po ní vylezte nahoru, poté přeručkujte na plošinku, kam si přivolejte výtah. Přejeďte na druhou plošinku a vstupte do kontrolní místnosti. Ovládáním na pultu pošlete rybičce krmení. Vyjděte ven, hupsněte do vody a plavte k páce označené jedničkou. Zatáhněte za ni. Udělejte čelem vzad a plavte rovně do otvoru s dvojkou. Po animaci v tunelu se nadechněte, zatáhněte za páku a vydejte se do nově otevřeného východu.

### The Vault of Trophies

Plavte stále rovně a na druhé křižovatce se nadechněte ve vzduchové kapse. Nyní se vydejte chodbou vlevo a dírou ve zdi plavte do spodních pater. Tady plavte na první křižovatce vpravo, pak vlevo a pak zase vpravo. Vynořte se v nezatopené chodbě, seberte dýchací přístroj a lékárnu. Znovu se vydejte pod hladinu a plavte stále rovně až k cihlové zdi, kterou prokopněte. Plavte pořád rovně, prozkoumejte obří obraz. Plavte o kus výš, znovu proboťte zeď a nadechněte se. Pokud máte dýchací přístroj, můžete ho použít. Ponořte se a plavte zpět k sochám. Najděte sochy se jmény Vasiley a Limoux a zatáhněte za řetězy ve výklencích za nimi. Poté co se zboří strop, plavte vzniklým otvorem a vylezte z vody.

Uložte si hru a opatrně pokračujte tunelem vpřed. V místnosti s fialovými výpary skočte na desku napravo za druhou plošinkou zleva v první řadě. Z ní skočte na ostrov uprostřed místnosti a z něj pak k východu z jeskyně. Cesta vás zavede do místnosti s rytíři a velkým krbem. U něj je páka, za kterou zatáhněte, a Lara se stane silnější. Neztrácejte čas střílením a utíkejte k obrazu na druhém konci místnosti, u kterého zatáhněte za řetěz. Obraz se vysune nahoru a vy se budete moci chytnout zdi a vyšplhat nahoru. Po roštu pod střechou přeručkujte k další plošince, kde si odpočiňte a ručkujte dál. Až doručkujete na lustr, Lařina váha sepne tajný spínač a odkryje se vám místo, kde bude ležet poslední kresba. Seberte si Obscura Painting a oheň v krbu uhasne. Prolezte ohništěm, skočte do vody a najděte velkou kruhovou místnost

### Boaz Returns

Nemusíte se bát, že byste Boaze nezvládli. Nejdříve musíte párkrát střelit do obličeje na břiše a až začne brouček stříkat kyselinu, musíte se zaměřit na střílení do chlopní. Po zničení prvních dvou chlopní budete muset další dvě zaměřit stisknutím R3. Až zabijete první formu, bude vás čekat druhá, ta je naštěstí bezproblémová a snadno si s ní poradíte. Pokud by vám v průběhu souboje došla munice, najdete ji na zemi.

### The Last Domain

Na první zatáčce se dejte vpravo a překonejte propast. Za ní Lara zesílí a budete moc zatáhnout za páku. Po lávce se bezpečně dostanete pryč. Vraťte se na cestu, ze které jste odbočili, a doběhněte do velké jeskyně. Tady zatáhněte za páku a za pomoci dlouhého skoku (při držení sprintu R2) přeskákejte na druhý konec, než se zavřou časované dveře. Doběhněte do lávové místnosti, skočte na první blok pod schody a z něj na plošinu nalevo, ze které se po žebřících dostanete na most. Přeskočte díru v mostě, uložte si hru a vlezte na klouzačku. Z té se vám musí podařit skočit na malou plošinku u skály, na které je páka, ovládající dveře ukončující úroveň. Ke dveřím se už snadno dostanete.

### Eckhardt's Lab

Utíkejte rovně k zešikmělé plošině a kousek se z ní sklouzněte. Chytněte se malého ostrůvku na zdi. Odsud přeskočte přes lávu a dostanete se do laboratoře. Nejdříve jděte vlevo a z malého stolku na podiu si seberte první lahvičku. Pak jděte ke dveřím a zatáhněte za páku. Vylezte po žebříku a utíkejte doprava. Do mechanismu vložte lahvičku a vraťte se k žebříku. Uložte si hru a skočte na klec. Najděte padací dvířka a skočte do klece. V té si seberte druhou lahvičku a klec začne padat do vroucí vody. Rychle vylezte z klece ven a stoupněte si na její vršek (voda vás nespálí). Až bude klec v jámě, rozhlédněte se okolo po malém průlezu, ve kterém bude poslední lahvička. Po stěně vylezte ven z díry a vyběhněte na podium. Tady vložte do stroje druhou lahvičku a utíkejte do sousední místnosti. V té založte třetí lahvičku a po skončení animace skočte do vody, kde bude poslední nůž. Nakonec odejděte dveřmi, které se otevřou. Uložte si hru, bude poslední boss.

### Boss: Eckhardt

Napsal bych to jednou větou, ale to by nebylo ono. Klekněte na všechny čtyři a chechtejte se dědulovi, jak je trapný. Až vyčaruje tři svoje klony, stůjte uprostřed místnosti a až si dosytosti začaruje, skopněte ho a vražte mu kudlu do břicha. Po třetím noži je po něm.

### Boss: Karal

Rychle seberte Eckhardtovu ruku. Utíkejte po vnější části arény a hledejte tlačítko spouštějící žebřík. Až ho najdete, jste jen krůček ke konci. Po žebřících vylezte úplně do nejvyšší části místnosti, doběhněte k můstku vedoucímu ke Sleeperovi a pokuste se o ten nejhezčí skok, co umíte.

**Lukáš Kolínský**

# SOCOM: US Navy Seals

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Bits Studios ■ **RECENZE:** PSM66 8/10

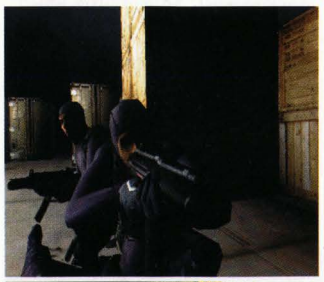
Strhující taktická akce a k tomu dokonce ještě bonus pro online hráče.

**Taková spousta akce,** že vám doslova poleze ven i ušima...

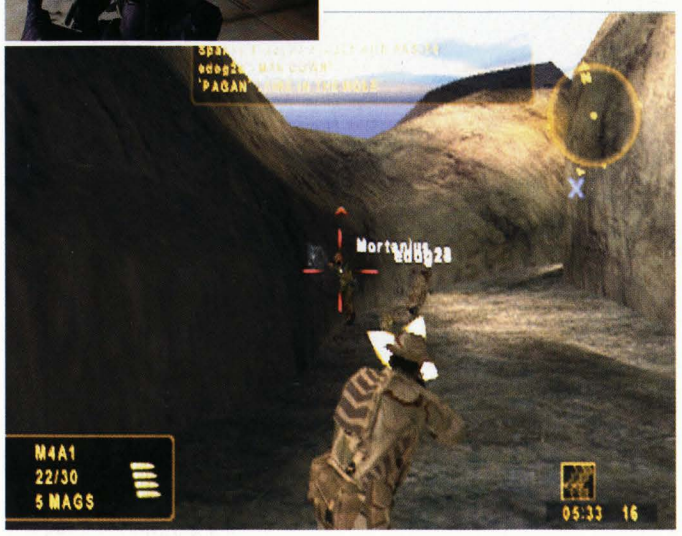
## OPERATION FROSTBITE

### 1. Mise - Death at Sea

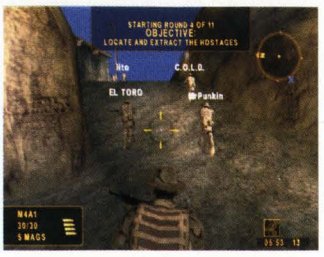
Celý váš tým doplave na prám, který je upoután k nepřátelské nákladní lodi. Vaším prvním primárním úkolem je zlikvidovat všechny čtyři protivníky hlídkující na prámu. Podívejte se na mapu a zorientujte se. Po pár krocích směrem ke středu prámu uvidíte dvojici pašeráků. Chvilku počkejte a jeden z pašeráků odejde směrem k boku prámu. To je ideální chvíle pro útok. Potichu zlikvidujte pašeráka, který zůstal ve středu prámu. Potom se pohybem ve stínu přibližte k jeho kolegovi, kterého musíte zlikvidovat stejným způsobem. Postupujte směrem k druhému konci prámu a za velkým kontejnerem u lodního můstku uvidíte druhou dvojici pašeráků. Stejně jako v případě první dvojice vám doporučujeme počkat si na jejich rozdělení. Jakmile se od sebe vzdálí, je jejich osud zpečetěn. Likvidací čtvrtého pašeráka splníte první úkol.



Nyní se musíte přesunout na loď. Vaším druhým úkolem je totiž zlikvidovat vysílačku, která je umístěna na velitelském můstku. Při přesunu na loď ale budete muset postupovat podstatně opatrněji než na prámu. Pokud totiž chcete dosáhnout stoprocentního hodnocení, nesmíte být objeveni nepřítelem. Nejprve tedy přesnou střelbou zničte dva stojany se světly (jeden je nalevo od lodního můstku a druhý vidíte na palubě). Potom aktivujte noční vidění, lehněte si a plížením se přibližte ke dvěma pašerákům hlídkujícím na bližším boku lodi. Jakmile je identifikujete, máte splněný druhý sekundární úkol. Potichu je zlikvidujte a pokračujte v plížení. Přibližte se k bednám nalevo od lodního můstku, odkud můžete vyslechnout krátký rozhovor (tím splníte další sekundární úkol). Od této chvíle už si s vaším prozrazením nemusíte dělat takové starosti. Prostřílejte se až ke schodkům, které vedou na můstek. Zde budete upozorněni na dva námořníky hlídkující v okolí můstku. Rychlý a tichý útok vše vyřeší. Až budou oba mrtví, tak na můstku zlikvidujte blikající vysílačku.




Po splnění druhého úkolu vás čeká cesta do podpalubí. Je na vás, po které straně lodi budete postupovat. Pokud se necítíte příliš jistí, tak můžete na pomoc přivolat tým Bravo. Přikažte jim zaútočit na bod Zulu a oni vám vyčistí okolí schůdků. Až bude všude kolem klid, tak se podívejte na mapu, kde je viditelně označena kabina s hledanými dokumenty. V této kabině dojděte k malému stolku a seberte knihu s důležitými záznamy. Na řadě je umístění náloží, které loď potopí. Opět se podívejte na mapu a podle ní postupujte až k nádržím s palivem. V krátké chodbě uvidíte na stěně červeně osvětlená místa, u kterých se vám na obrazovce ukáže ikona umístění nálože. Bohužel u sebe máte jen jednu nálož, takže tu druhou bude muset umístit některý z vašich spolubojovníků.




Jednoduše si stoupněte k místu pro položení druhé nálože a vydejte příslušný rozkaz (pokud přežil Boomer, tak vám doporučujeme použít právě jeho nálož). Nyní už jen zbývá čekat na automatické ukončení mise.

### 2. Mise - Ghost Town

Ve druhé misi je váš tým vysazen u staré hornické osady kdesi na Aljašce. Před vámi je rozsáhlá oblast plná hlídkujících teroristů, takže vhodné využití týmu Bravo bude mnohem důležitější než v první misi. První, co byste měli udělat, je dát týmu Bravo příkaz k přesunu na bod Charlie (jde o sekundární úkol). To vám zajistí, že tým Bravo se schová za starou polorozpadlou chatrč. K té se totiž ze severozápadu blíží jeden z teroristů, který by vás jinak velmi rychle odhalil. Sami se také schovejte a chvilku počkejte. Pak opatrně vykoukněte a teroristu zastřelte (druhý sekundární úkol). Nyní přikažte týmu Bravo, aby vás následoval, a opatrně postupujte směrem na sever. Při postupu se držte východního okraje mapy a dávejte si pozor na nepřátelské hlídky (sledujte trasu, která je označena na mapě). Bez větších problémů byste měli dorazit až do severovýchodního rohu mapy.

Tady už budete muset začít taktizovat. Zanechte zde své spolubojovníky a nepozorovaně dojděte ke generátoru (najděte si ho na ma-

pě). Jeho vypnutím totiž vyřadíte z provozu poplašné zařízení, které by vám znemožnilo tiché získání laptopu. Po vypnutí generátoru se vraťte ke svému týmu a opět jim přikažte, ať vás následují. Dojděte k severnímu vchodu do rypadla (anglicky Dredge), kde můžete v klidu zlikvidovat teroristy hlídkující v přízemí. Než budete pokračovat do vyššího patra, pošlete tým Bravo na bod Zulu (je to malý kopec, ze kterého vás mohou výborně krýt). Až ho dosáhnou, můžete pokračovat v postupu do druhého patra. Zde najdete na stole otevřený laptop, jehož získáním splníte první primární úkol.

Nyní tedy máte laptop bezpečně u sebe a můžete se pustit do otevřené akce. Pokud chcete získat co nejlepší hodnocení, tak vám doporučujeme začít postupně čistit osadu od teroristů. Když se podíváte na mapu, tak uvidíte několik budov. Ty jsou samozřejmě hlavními centry odporu, takže budou vašimi hlavními cíli. Je ale jen na vás, jakou taktiku zvolíte. Hned na začátku byste se měli rozhodnout, jestli svůj tým rozdělíte, nebo jestli budete postupovat pohromadě. Vzhledem k rozsáhlosti osady vám ale doporučujeme rozdělení týmu. Tým Bravo nechte posunout o něco blíže budově označené Mining House. Sami se vraťte ke generátoru a postupujte směrem k budově označené Lodge. V té je poměrně dost teroristů, takže její vyčištění nebude jednoduché. Navíc zde můžete čekat několik útočníků z jihozápadu, takže by zde boj mohl trvat poměrně dlouho (nejrozumnější bude držet pozici před vchodem do domu a nechat teroristy vyběhnout ven). Pokud chcete splnit sekundární úkol, tak na chvilku vběhněte dovnitř.

Dál pokračujte k budově označené Cabin. Zde už by nemělo být tak horko. Nakonec se pusťte do řešení největší budovy označené Mining House, ve které je umístěn terorista s krycím označením Pincushion. Při útoku si tedy dejte pozor, abyste ho nezastřelili (má výrazně jiné oblečení než ostatní teroristé). Až bude všude kolem klid, tak ho svažte a tím splníte druhý primární úkol. Nechte ho hlídat týmem Bravo a sami se pusťte do plnění třetího primárního úkolu, kterým je zničení beden se zbraněmi (v osadě jsou jich celkem tři hromady). První najdete na sever od Mining House, druhá je na západ od Lodge a třetí na sever od Cabin. Rozhodně je nemůžete přehlédnout a jejich zničení je velmi jednoduché. Vezměte si do ruky nálož C4 a umístěte ji na jednu z beden. Uprostřed obrazovky se objeví ukazatel, který znázorňuje čas zbývající do exploze. Odběhněte od nálože a vychutnejte si efektní výbuch. Po zničení všech tří hromad se vraťte k týmu Bravo a doprovoďte svého zajatce na označené místo vyzvednutí (to najdete jako obvykle na mapě). Zde mise končí.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

**Levý analog »** Pohyb
**Pravý analog »** Míření
**Směrové šipky do stran »** Vyklánění
**Směrové šipky nahoru a dolu »** Přibližování a oddalování
**Křížek »** Interakce s okolím
**Kolečko »** Aktivace nabídky příkazů
**Čtvereček »** Skákání
**Trojúhelník »** Změna postoje
**R1 »** Střelba
**R2 »** Nabídka zbraní a vybavení
**R3 »** Nabití zbraně
**L1 »** Rychlé přepnutí na primární zbraň
**L2 »** Přepnutí na sekundární zbraň
**L3 »** Přepínání módů střelby
**SELECT »** Taktická mapa s úkoly

### 3. Mise - Oil Platform Takedown

Třetí mise vás zavede na vrtnou plošinu, která byla obsazena teroristy. Ti na ní rozmístili tři dálkově ovládané bomby a dělníky pracující na plošině drží jako rukojmí. Navíc brzy zjistíte, že teroristé nejsou vůbec hloupí. Jsou totiž rozděleni do několika skupin, které udržují nepřetržitý radiový kontakt se svým velitelem. Ten je navíc každé dvě minuty kontroluje, takže ztrátu kterékoliv skupiny zaregistruje rychle a spolehlivě. Jakmile velitel znejistí, tak se objeví krátká animace, ve které začne uvažovat o odpálení bomb. V pravém horním rohu obrazovky potom začne běžet odpočet pěti minut, které zbývají do odpálení bomb. V tomto limitu musíte buď odstranit všechny tři bomby, nebo zastřelit velitele, kterého najdete v zadní místnosti budovy C.

Váš tým je vysazen v jihozápadním rohu plošiny. Kousek od vás postává dvoučlenná hlídka, jejíž likvidace je vaším prvním sekundárním úkolem. Jeden z nich má u sebe bohužel vysílačku, takže velitel teroristů začne být nejistý nejpozději do dvou minut po jejich likvidaci. Vaše další kroky by měly vést do budovy D. Pro splnění třetího primárního úkolu totiž musíte vběhnout do všech označených budov a vyčistit je od teroristů. V této budově ale žádný terorista není, takže můžete pokračovat dál v postupu směrem na východ. Nečeká vás ovšem žádná procházka, protože tato část plošiny je pod bedlivým dohledem. Hlídkující teroristy zde můžete čekat prakticky za každým rohem. Nejnebezpečnějšími jsou ale dva odstřelovači, kteří mají pod palcem prostranství jižně od budovy B. Jeden z nich hlídkuje na ochozu velké nádrže v jihovýchodním rohu plošiny a druhý postává kousek od budovy B. Oba musíte nejprve identifikovat a poté zlikvidovat.

Sledujte trasu vyznačenou na mapě a vyběhněte po schodech do budovy B. Zabijte oba teroristy

čekající uvnitř a pokračujte dál. Až vyjdete druhými dveřmi ven, nalevo uvidíte první ze tří bomb (je to zeleně blikající krabička, kterou nemůžete přehlédnout). Běžte k ní a až se objeví ikona odstranění bomby, tak se pusťte do práce. Odstraňování trvá dost dlouho a vy se při tom nesmíte ani pohnout. Po odstranění první bomby popoběhněte kousek na východ, kde uvidíte druhou bombu. Při dalším postupu sledujte trasu vyznačenou na mapě. Ta vás dovede na prostranství u budovy E. V okolí je dost hlídek, takže to kolem nejprve vyčistěte. Pak odstraňte posledním bombu, čímž se zbavíte nepříjemného časového limitu.

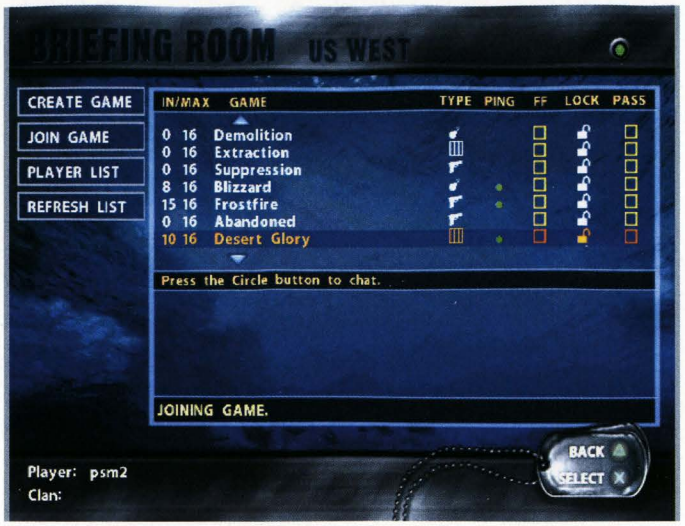
Po splnění prvního primárního úkolu se musíte pustit do zachraňování rukojmích. První skupinku najdete v budově E. V dlouhé chodbě vedoucí skoro celou budovou najdete dveře s červeným nápisem. Pokuste se je otevřít a uvidíte krátkou animaci s rukojmími. Pak postupujte do budovy C, ve které vám doporučujeme využít pomoci týmu Bravo. Uvnitř je totiž poměrně dost teroristů a dva rukojmí. Pokud budete budovou postupovat pomalu a hlučně, tak teroristé rukojmí bez milosti zastřelí. Musíte tedy použít zbraně s tlumiči a postupovat co nejrychleji. Jakmile budou všichni teroristé mrtví, můžete oba rukojmí svázat. Tím splníte druhý primární úkol. Nyní stačí prohlédnout si mapu a vyčistit všechna zbývající označená místa. Vyčištěním poslední budovy mise končí.

## OPERATION GOOD KARMA

### 1. Mise - Golden Triangle Holiday

Druhá operace se odehrává v Thajsku, takže se můžete těšit na boj v husté a nepřehledné džungli. Na začátku mise jste vysazeni na jižním konci krátkého úseku řeky. Tento úsek je samozřejmě plný teroristů, kteří zde mají svou základnu. Vaším prvním primárním úkolem bude zajistit nejbližší ostrov. K tichému přiblížení je ideální využít vysoké trávy, která roste přímo v řece. Hlídky na ostrově odstraňte pomocí zbraní s tlumičem, jinak přijdete o moment překvapení a nebudete moci splnit všechny sekundární úkoly. Až se dostanete na ostrov, tak se potichu připlížte k chatrči, ve které musíte vyslechnout krátký rozhovor. Potom teroristy uvnitř zlikvidujte a pokračujte v postupu směrem na sever.

Podívejte se na mapu a uvidíte, že vaše vyznačená trasa vede přes sérii malých ostrůvků. Jde o ideální trasu, takže nemá cenu pokoušet se vymyslet něco jiného. Doporučujeme vám držet si v blízkosti tým Bravo, který znamená nezanedbatelnou palebnou sílu. Buď je posílejte dopředu na vyznačené orientační body, nebo jim přikažte, ať vás následují. Tímto postupem se dostanete až na malý ostrůvek na východ od hlavního ostrova. Přímo proti vám je malé přístaviště, ve kterém kotví dva čluny. Tým Bravo pošlete na bod Juliet, který je kousek na severovýchod od přístaviště. Splníte tím jeden ze sekundárních úkolů a navíc si zajistíte výborné krytí při likvidování lodí. Ty jsou totiž vaším primárním cílem. Jakmile se tým Bravo přiblíží svému postavení, tak se přebroďte do přístavu. Pokud budete prozrazeni, začne odpočet časového limitu, ve kterém musíte lodě zlikvidovat. To je naštěstí velmi jednoduché. Stačí přijít k boku lodi a položit na ni nálož C4.




Po zničení lodí je vaším dalším primárním úkolem zlikvidovat všechny teroristy v hlavní základně. Ta je tvořena dvěma většími chatrčemi, které jsou plné protivníků. Pokud jste ale prozrazeni, sami vyběhnou a vaši spolubojovníci tento úkol splní za vás (jsou-li dobře rozmístění). Pro splnění sekundárních úkolů ještě formálně obě chatrče prohlédněte zevnitř. Nyní musíte po hlavním ostrově postupovat dál směrem na sever. Na jeho konci je totiž chatrč, která je hlavním cílem celé mise. Uvnitř by totiž měly být ztracené materiály týkající se biologických zbraní. Až doběhnete k chatrči, tak ji nechte vyčistit týmem Bravo. Splníte tak další sekundární úkol a ušetříte si práci. Pak vběhněte do chatrče a ze stolku seberte složku s materiály.

Nalezením materiálů jste splnili předposlední primární úkol a zbývá jen přesun na označenou přistávací plochu. Zde by ale mohly nastat komplikace. Na hlavní ostrov totiž ze severu zaútočí početná jednotka teroristů, kteří se s velkou oblibou plíží a útočí ze zálohy. Vaší jedinou šancí je protiútok za plné podpory týmu Bravo. Až bude cesta na poslední ostrov volná, můžete si oddechnout. Na nejsevernějším ostrově stačí zlikvidovat dvoučlennou hlídku a doběhnout do přistávací zóny.

### 2. Mise - Temple at Hohn Kaen

Druhá thajská mise bude podstatně obtížnější, což vám ostatně naznačí již rozmístění teroristů kolem místa vašeho výsadku. Jak můžete z mapy vyčíst, byli jste vysazeni v blízkosti malého jezírka s několika chatrčemi. Díky několika skalám a hustému porostu je prostor před vámi dost nepřehledný. Toho ale můžete využít při plnění prvního sekundárního úkolu, kterým je vyslechnutí rozhovoru dvou domorodců v chatrči označené na mapě. Pokud se ovšem nechcete tímto

nepovinným úkolem zdržovat, můžete dát svým bojovníkům povolení ke střelbě a rovnou se pustit do čištění okolí. To je totiž první primární úkol mise. Až nebude v okolí jediný živý terorista a úkol bude splněn, můžete postoupit k první vysoké zdi oddělující vás od další části údolí.

Při průchodu bránou postupujte velmi opatrně. Na zdi jsou totiž dva odstřelovači, kteří mohou palbou pokrýt celé prostranství na sever od brány. Než pošlete své muže dál, tak se o ně postarejte. Doporučujeme vám za bránou postupovat směrem doleva a z boku odstřelovače zlikvidovat. Potom si přivolejte na pomoc tým Bravo, protože prostor za bránou je plný dobře ukrytých hlídek. Až bude okolí čisté, můžete postupovat k další zdi. Za ní se přikrčte a opatrně postupujte k širokému schodišti. Pod sebou uvidíte rozsáhlou vodní plochu, most a několik soch. Je to velmi nepřehledný prostor, který střeží několik hlídek. Rozhodně všechny postřílejte z bezpečné vzdálenosti, protože jinak by vám mohli vpadnout do boku. Po vyčištění prostoru před chrámem se podívejte na mapu a pečlivě si naplánujte další postup. Vaším dalším úkolem bude vyčistit prostor východně od zdi obklopující chrám. Zde hlídkují čtyři muži, které musíte nejprve identifikovat (další sekundární úkol). Potom je z bezpečné pozice za nízkou zídkou všechny postřílejte.

Konečně jste v bezprostřední blízkosti chrámu. Jediným vhodným bodem pro vstup do prostoru chrámu je východní brána. Přímo od brány máte krásný výhled na hlavní bránu (jižně od chrámu), u které hlídkují tři teroristé. Zastřelte je a rychle postupujte k malé boční budově, ve které teroristé drží velvyslancovu ženu. S podporou týmu Bravo na budovy zaútočte a zastřelte oba teroristy, kteří Morgan hlídají. Než se pustíte do jejího zachraňování, splňte další primární úkol, kterým je likvidace všech teroristů v prostoru chrámu. Až bude tento úkol splněn, soustřeďte všechny své muže v okolí budovy, ve které byla Morgan držena. Nyní se připravte na útok teroristů, který bude následovat po spoutání Morgan. Dokud nebudou všichni mrtví, tak s Morgan vůbec nechoďte ven. Až bude vzduch čistý, můžete ji dovést na označenou přistávací plochu na sever od chrámu. Jakmile budete na místě, vysílačkou zavolejte vrtulník, který pro Morgan okamžitě přiletí.

Po jejím vyzvednutí na vás ze západní strany chrámu zaútočí početná jednotka nepřátel (připravte se na to, protože jich je opravdu dost). Až je zlikvidujete, můžete se po vyznačené trase vydat k budově, ve které je držen velvyslanec. Cestou narazíte na poměrně značný počet hlídek, takže se nesnažte nic uspěchat (nebezpečný je například střelec na krytém můstku, který najdete kousek na severovýchod od velvyslance). Také vám doporučujeme zastřelit z bezpečné vzdálenosti muže stojící na střeše budovy, uvnitř které drží teroristé velvyslance. Nakonec s plnou podporou svých mužů vtrhněte dovnitř a po likvidaci všech teroristů velvyslance spoutejte. Tím pro vás mise končí.

### 3. Mise - City of the Forgotten

Poslední mise odehrávající se v Thajsku začíná v úzké soutěsce. Ta je plná hustého porostu a navíc se zde převaluje přízemní mlha. Pro zvětšení maximálního dohledu vám proto doporučujeme co nejvíce využívat brýle pro noční vidění. Po chvilce dojdete k malé chatrči, ve které si povídají dva strážní. Pokud chcete splnit jeden z mnoha sekundárních úkolů, tak je nejprve identifikujte. Pak je potichu zabijte a postupujte soutěskou dál. Za druhou chatrčí číhá další dvojice teroristů, kteří se schovávají v hustém porostu. Díky této pozici bude jejich likvidace o něco obtížnější. Až dojdete na konec soutěsky, tím splníte první primární úkol. Tím druhým je vyčištění břehu řeky. To ale nebude díky členitému terénu vůbec jednoduché. Doporučujeme vám přivolat si na pomoc tým Bravo a pomalu procházet nízký porost rostoucí podél celé řeky. Tento úkol totiž můžete splnit pouze díky systematickému postupu, kterým břeh řeky doslova pročešete.

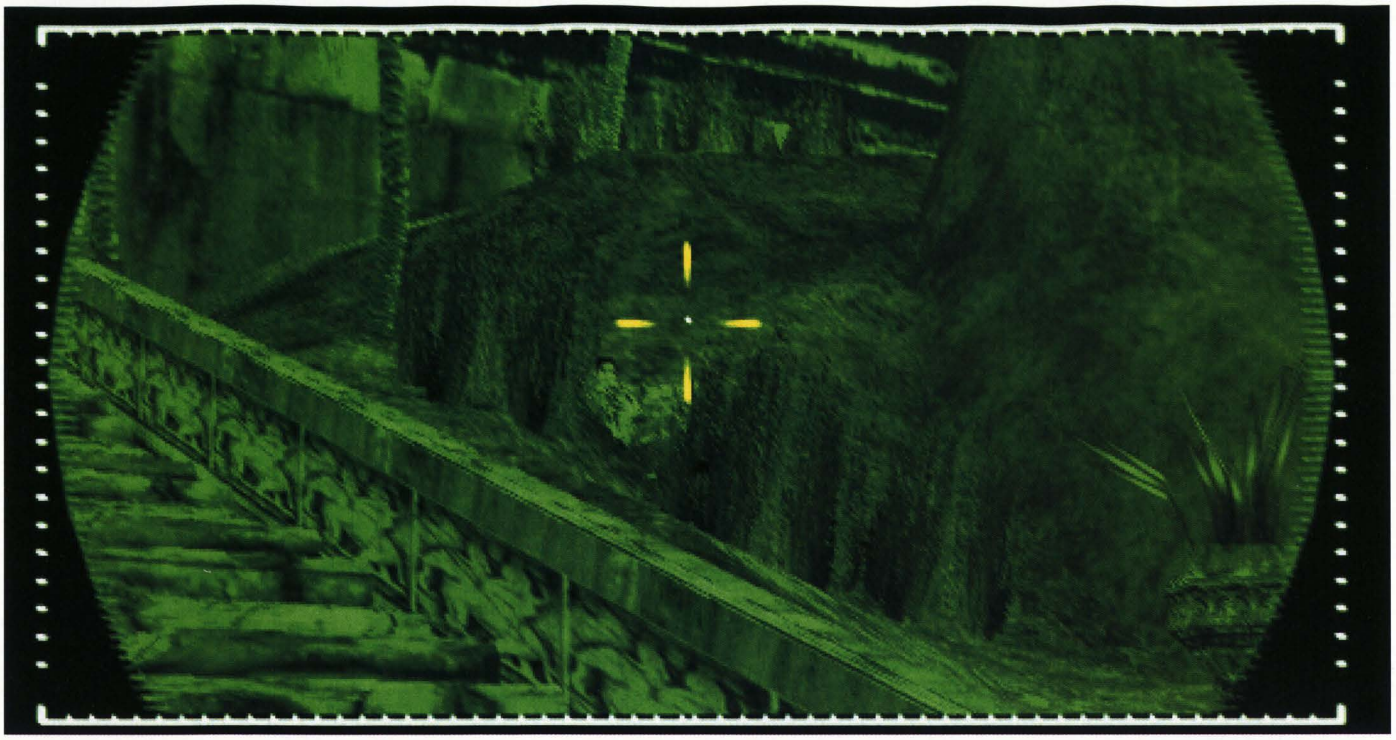
Až splníte i druhý primární úkol, můžete začít postupovat směrem k vysoké budově, kterou vidíte na začátku polorozpadlého chrámového komplexu. Kolem se samozřejmě pohybuje několik hlídek, takže si budete muset dávat pozor na každém rohu. Vaším dalším primárním úkolem bude postřílet všechny teroristy uvnitř budovy označené na mapě. Jako obvykle vám doporučujeme nejdřív počkat před budovou, protože několik teroristů ten tlak nevydrží a bezhlavě vyběhnou ven. Potom stačí opatrně nakouknout dovnitř a postřílet všechny ostatní. Až vám hra oznámí úspěšné splnění úkolu, můžete pokračovat dál směrem do centra chrámového komplexu.

Cílem vašeho dalšího postupu bude hlavní chrám, ve kterém se ukrývá velitel teroristů Thongkon. Všude kolem chrámu jsou ale ruiny, která váš postup výrazně zbrzdí. Teroristé je sice neumějí plně využít, přesto vám je doporučujeme pozorně prohledat. Navíc vám mohou dobře posloužit, protože díky ruinám můžete na teroristy často zaútočit ze zálohy. Až doraz
íte do chrámu, musíte si začít dávat pozor na své prozrazení. Pokud totiž chcete plně uspokojit velení, musíte Thongkona chytit živého. A tento úkol si samozřejmě velmi zkomplikujete, pokud se prozradíte příliš brzy. Thongkon se totiž dá při sebemenším náznaku nebezpečí na útěk a vám nezbude nic jiného, než ho zastřelit. Tím sice úkol také splníte, ale snížíte si celkové hodnocení. Když ovšem zastihnete Thongkona nepřipraveného, zůstane stát a vy můžete v klidu zlikvidovat jeho gorily. Pokud se bude i přesto bránit, můžete ho střelit do nohy, což ho velmi rychle uklidní. Jakmile se vzdá, můžete ho spoutat a splnit tak jeden z hlavních úkolů mise.

Následujícím primárním úkolem je nalezení materiálů, na jejichž podkladě teroristé vyrábějí své bakteriologické zbraně. Splnění úkolu je velmi jednoduché, protože hledaná složka leží na ochozu napravo od velkého Budhy. Seberte ji a pokračujte ke dveřím, které uzavírají vchod do podzemí. Položte na ně nálož C4 a z bezpečné vzdálenosti pozorujte explozi. Nyní už je před vámi jen jeden úkol. V podzemí musíte najít bednu s několika kanystry naplněnými nebezpečným virem. Až se k ní prostřílíte, seberte je a ukončete tak celou operaci.

#### PŘÍKAZY

**HOLD FIRE - Členové týmu použijí své zbraně jen v případě, že jsou sami napadeni.**
**HOLD POSITION - Členové týmu zůstanou na své současné pozici a budou čekat na další rozkazy.**
**FIRE AT WILL - Členové týmu začnou bez rozkazu střílet na všechny protivníky v dohledu.**
**COVER AREA - Členové týmu budou krýt místo, na které ukazujete svým zaměřovačem. Tento rozkaz používejte na dveře nebo jiné užší průchody.**
**OPEN DOOR - Členové týmu násilím otevřou označené dveře.**
**CLOSE DOOR - Členové týmu zavřou označené otevřené dveře.**
**AMBUSH - Členové týmu vyčistí své bezprostřední okolí.**
**DEPLOY - Členové týmu použijí vybraný předmět na místo, které označíte svým zaměřovačem. Většinou jde o házení granátů nebo umisťování výbušnin.**
**RUN TO - Členové týmu poběží přímo na označený bod. Cestou se nebudou ohlížet na přítomnost nepřítele.**
**LEAD TO - Členové týmu povedou své kolegy na označený bod.**
**ATTACK TO - Členové týmu se probojují na označený bod. Cestou zlikvidují všechny protivníky v dosahu svých zbraní.**
**STEALTH TO - Členové týmu se pokusí nepozorovaně proplížit na označený bod.**
**FOLLOW - Členové týmu vás budou následovat a krýt svou palbou.**
**REGROUP - Členové týmu doběhnou na vaši pozici.**
**DEFUSE BOMB - Ukažte na aktivní nálož a členové týmu ji zneškodní.**
**FRAG/CLEAR - Ukažte na zavřené dveře a členové týmu do místnosti za nimi vhodí útočný granát. Pak do místnosti vtrhnou a zlikvidují všechny protivníky.**
**BANG/CLEAR - Ukažte na zavřené dveře a členové týmu do místnosti za nimi vhodí oslepující granát. Pak do místnosti stejně jako u předchozího příkazu vtrhnou a zlikvidují veškerý odpor.**
**CLEAR - Členové týmu vtrhnou do označené místnosti a zlikvidují všechny protivníky uvnitř.**



# OPERATION SWIFT JUSTICE

### 1. Mise - Mercenary Staging Area

Novým působištěm vašeho týmu bude Kongo. Tuto změnu určitě uvítáte, protože je zde mnohem přehlednější terén než v Thajsku. Sice nejde o žádnou pláň, ale těch pár stromů a keřů vám bude po thajské džungli připadat jako čerstvě posekaná louka. Hned toho využijte a vezměte útokem molo s několika bednami plnými zásob. Žoldnéři sice odpoví protiútokem, ale vaši odstřelovači jim nedají sebemenší šanci. Dál postupujte po cestičce mířící na sever. Když se podíváte na mapu, uvidíte, že vás dovede až k chatrči s vysílačkou. Cestou byste neměli narazit na žádný významnější odpor, takže můžete postupovat celkem v klidu. Až dorazíte k chatrči, tak na ni bez váhání zaútočte. Uvnitř by měl být jen jeden voják, kterého se rozhodně bát nemusíte. O něco horší to bude s protiútokem, který povedou nepřátelé z jihovýchodu. Pokud vás ale doprovází tým Bravo, nebudete muset ani vystřelit. První primární úkol splníte tím, že vběhnete do chatrče a rozstřílíte vysílačku.

Vaším druhým primárním úkolem je získat mapu se zakreslenou pozicí dalších teroristických táborů. Podívejte se na svou taktickou mapu, na které je zvýrazněna pozice cílové chatrče. Doběhněte k ní a uvnitř najdete mapy ležet volně na stole. Nyní vás čeká hlavní úkol této mise. Budete muset zlikvidovat nepřátelské zásoby munice. Jak můžete vidět na své mapě, žoldnéři mají ve svém táboře dvě skladiště. U obou samozřejmě hlídkuje několik vojáků, takže vám nejprve doporučujeme obě skladiště pečlivě vyčistit. Navíc jde o sekundární úkol, takže zabijete dvě mouchy jednou ranou. Až vám hra oznámí splnění úkolu, běžte do jednoho ze skladišť a porozhlédněte se po hromadě červených beden. Dojděte k ní a na obrazovce se objeví ikona položení nálože. Vaše herní postava má u sebe samozřejmě jen jednu nálož, takže ve druhém skladišti budete muset nechat položení na

některém ze svých spolubojovníků. Je jedno, jestli to bude Boomer, nebo tým Bravo.

Po splnění předposledního primárního úkolu vás čeká doslova úprk. Zbývající žoldnéři (pokud nějací přežili) se totiž budou snažit utéct z tábora a vy jim v tom musíte za každou cenu zabránit. Co nejrychleji tedy doběhněte na místo označené na mapě zlatou hvězdičkou (jde o cestu, která míří z tábora směrem na severovýchod). Zde rozmístěte celý svůj tým a zastřelte všechny přibíhající teroristy. Pokud dlouho žádný nepoběží a mise nebude končit, tak se někde nějaký žoldnéř zasekl. Nechte tým Bravo hlídat únikovou cestu a sami prohledejte celý tábor. Mise končí zabitím posledního žoldnéře.

### 2. Mise - POW Camp

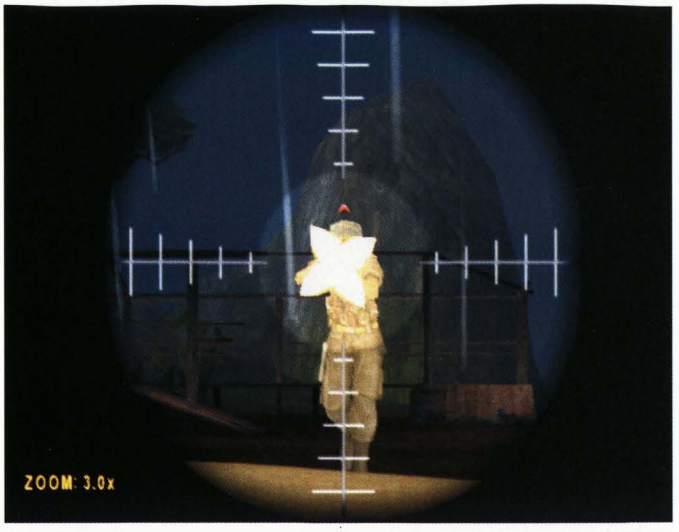
Druhá mise odehrávající se v Kongu bude o něco komplikovanější. Vaším hlavním cílem totiž bude osvobodit trojici zajatých amerických vojáků, které žoldnéři drží jako válečné zajatce. Začínáte v úzkém kaňonu severně od nepřátelského tábora. Na cestě před vámi hlídkují dvě dvojice žoldnéřů, které budete muset potichu a rychle zlikvidovat. Jakmile zastřelíte druhou dvojici,

máte první obtížný úkol za sebou. Tato dvojice totiž může spustit poplach, který by mohl vyústit v zabití zajatců. První primární úkol splníte tím, že jednoduše dojdete na konec kaňonu. Další dva úkoly jsou také velmi jasné a jejich realizace by vám neměla dělat problémy. Musíte zlikvidovat všechny žoldnéře hlídkující v okolí velké skály. Žádný z nich nemá tendenci schovávat se nebo utíkat, takže se můžete v klidu pustit do otevřeného boje.

Další úkol už bude opět o něco komplikovanější. Podívejte se na mapu, kde je vyznačen váš další postup. Pokud by vás snad lákala nějaká jiná cesta, tak na to rychle zapomeňte. Pokud se totiž pokusíte dostat do nepřátelského tábora přes most, můžete ztratit možnost na úspěšné dokončení mise. Držte se tedy západní skalní stěny a prostřílejte se až k velkému potoku, který snadno přebrodíte. Na druhé straně vylezte krátkou soutěskou nad nepřátelský tábor. Zde si dávejte pozor hlavně na nepříjemné střelce na strážních věžích. Velmi špatně se zasahují a jejich palba vás může pořádně načechrat. Bohužel ale nemáte čas na příliš opatrný postup. Pokud totiž dáte žoldnéřům moc času, můžou začít zabíjet zajatce. Rychle tedy napadněte chatrč, kterou jste viděli v animaci na začátku mise. Uvnitř najdete žoldnéře jménem Magnus, kterého se musíte co nejrychleji zbavit. Pokud by totiž zabil některého ze zajatců, mise okamžitě končí.

Hlavního cíle jste tedy zdánlivě dosáhli. V ohrazeném prostoru ovšem najdete jen dva zajatce. Oba je svažte a dostanete nový úkol. Musíte vyčistit jeskyně na východ od tábora. Doporučujeme vám nejprve dovést oba zajatce do chatrče, kterou necháte hlídat týmem Bravo. Teprve potom se vydejte směrem k jeskyním. Cesta nebude lehká, takže pro jistotu vždy počkejte na pomalého Boomera. Budete totiž míjet dvě chatrče, v jejichž okolí můžete čekat poměrně silný odpor. Po úzké římse potom vylezete ke vchodu do jeskyně, která je naštěstí dost přehledná. Rychle se prostřílíte až do její rozšířené části, kde leží těsně nad zemí hustá mlha. Vpravo uvidíte dva boční tunely, ve kterých se schovává několik žoldnéřů. Až je postřílíte, tak oba tunely prohledejte a v jednom z nich najdete třetího zajatce.

Svázáním tohoto zajatce splníte čtvrtý primární úkol. Tím pátým je vyčištění jeskyně od všech nepřátel (vzhledem k malému rozsahu jeskyně by vám to nemělo dělat problémy). Se třetím zajatcem projděte celou jeskyní zpět a prostřílejte se až k chatrči se dvěma zbývajícími zajatci. Do tábora budou v této




části mise vbíhat ze všech stran další žoldnéři, takže si při přesunech se zajatci dávejte pozor. Smrt jediného z nich znamená i v této fázi neúspěch. Tato skutečnost vám bohužel zkomplikuje plnění posledního primárního úkolu. Tím je doprovodit všechny tři zajatce na přistávací plochu, kterou najdete ve východní části tábora. Pokud ale máte celý tým pohromadě, tak byste to měli zvládnout. Mise končí ve chvíli, kdy jsou všichni zajatci na přistávací ploše.

### 3. Mise - Mountain Assault

Poslední mise této operace bude opět nepřehledná. Váš tým se totiž dostane do prostoru horské džungle, ve které se budete muset smířit s tím, že toho moc neuvidíte. Vaším hlavním úkolem bude dostat se do komplexu bunkrů, které tu zanechali Němci na konci první světové války. Už na začátku vám množství hlídek naznačí, že dostat se do komplexu nebude jednoduché. Hlídky jsou většinou trojčlenné a narazíte na ně téměř na každém rohu. A aby toho nebylo dost, můžete se pohybovat jen ve velmi úzkých kaňonech, které jsou plné křoví. Rozhodně vám zde nedoporučujeme dělit váš tým na dvě skupiny. Postupujte jednotně, protože při útocích hlídek určitě uvítáte každou zbraň navíc. Podívejte se na mapu, na které jsou vyznačeny dvě strážní věže. Jejich zajištění je vaším prvním primárním úkolem. Jakmile se prostřílíte k té bližší, tak na ni vylezte a rozhlédněte se kolem. Použijte noční vidění a směrem na sever uvidíte vrchol druhé věže, na které by měl číhat odstřelovač. Zastřelte ho a první úkol je splněn.

Vaším dalším primárním úkolem je zlikvidovat první bunkr. Podívejte

se na mapu a pořádně se zorientujte ve spleti úzkých kaňonů. Pokud jste si jistí směrem dalšího postupu, vydejte se na cestu. Po několika přestřelkách se nakonec dostanete na větší prostranství, nad kterým ční hledaný první bunkr. Zaujměte pozici v bezpečné vzdálenosti (výbuch bude mít velký dosah) a do ruky si vezměte laserový zaměřovač (Designator). Namiřte ho na střílnu bunkru a podržte střelbu. Při tom sledujte ukazatel v pravém horním rohu obrazovky. Až se naplní, tak je cíl zaměřen a F-18 poletující nad mraky vypustí svou laserem naváděnou střelu. Stejným způsobem budete postupovat také u zbývajících dvou bunkrů.

Splnění následujícího primárního úkolu bude o něco jednodušší. Musíte najít zadní vchod vedoucí do rozsáhlého podzemního komplexu. Naštěstí není tajný, takže ho uvidíte na své taktické mapě. Cestou si dávejte kromě hlídek pozor také na odstřelovače na okolních skalách. Až vchod najdete, jednoduše vejděte dovnitř. Zde vás ale čeká nepříjemné překvapení. Uvnitř podzemního komplexu není moc světla, takže budete muset používat brýle pro noční vidění. Pokud ale používáte pomoc při zaměřování, můžete nechat míření plně na automatice.

Ve vaší mapě překvapivě najdete také plány podzemního komplexu. Díky tomu vás nečeká žádné složité bloudění. Vaším prvním orientačním bodem bude schodiště umístěné zhruba uprostřed komplexu. Po něm seběhněte o patro níž, kde narazíte na lehký odpor. Doporučujeme vám chvilku postát u schodů a nechat většinu žoldáků vyběhnout. Když se nebude nikdo dlouho objevovat, můžete postupovat dál. Kousek od schodiště narazíte na mříž, za kterou vidíte velký osvětlený válec. Je to baterie, jejíž vypnutí je sekundárním úkolem. Po jeho splnění postupujte až k rozvodní skříni, kterou máte na mapě označenu nepřehlédnutelnou zlatou hvězdou. Otevřete ji a uvnitř přestřihněte dráty. Tím splníte předposlední primární úkol mise. Nyní už jen stačí prostřílet se do místnosti, ve které žoldáci drží posledního amerického mariňáka. Spoutejte ho a ukončete tak celou operaci.

## OPERATION SERPENT STRIKE

### 1. Mise - Prison Break

Poslední operace hry se odehrává v Turkmenistánu. Arabští teroristé jsou velmi schopní bojovníci, takže se připravte na pořádnou melu. Obejděte velkou skálu a zastřelte hlídku napravo. Při dalším postupu vám doporučujeme použít trasu vyznačenou na mapě. Cesta přes most je samozřejmě kratší, ale také je zde podstatně větší nebezpečí, že budete předčasně objeveni. Široký kaňon tedy překonejte vedlejší krkolomnou stezkou, na které narazíte na několik hlídek. Za kaňonem uvidíte roh teroristického tábora. Při cestě kolem vnější stěny si musíte dávat pozor hlavně na hlídky na strážních věžích. Nejjistější bude cestou všechny hlídky zlikvidovat. Díky tomu nepřijdete o moment překvapení a uvnitř tábora budete mít míň práce.

Na mapě je označeno místo, na kterém je vnější stěna poškozena. Doběhněte k němu a na zeď položte časovanou nálož. Tato malá diverzní akce odláká pozornost hlídek a vy splníte jeden ze sekundárních úkolů. Jakmile je nálož na místě, tak se vraťte na místo u zdi, kde je navátá hromada písku. Toto je jediné místo, na kterém můžete zeď přelézt a splnit tak první primární úkol mise. Jakmile budete na druhé straně, začněte krýt své spolubojovníky. Až když všichni přelezou a budou vás krýt, pusťte se do zneškodnění generátoru. Sice to trochu trvá, ale zbavíte se všech reflektorů. Asi se nemusíme zmiňovat o tom, že jde o další sekundární úkol.

Vaším druhým primárním úkolem bude najít a zajistit informátora s krycím jménem Mr.Pickle. Nejdříve vám ale doporučujeme pořádně vyčistit tábor. Několik teroristů je totiž vyzbrojeno granátomety, které mohou váš tým doslova zdecimovat jediným zásahem. Kromě nich je zde rozmístěno také několik odstřelovačů, před kterými by se vám s informátorem opravdu špatně utíkalo. Až když bude kolem relativní klid, můžete se vypravit k věznici. Kolem ní je bohužel rozmístěno několik teroristů, kteří vyběhnou až po vašem přiblížení. Buďte tedy připraveni na další nepříjemnou přestřelku. Poslední nemalou komplikací je vyčištění samotné věznice. Uvnitř jsou totiž dva strážní, kteří si na vás s oblibou počíhají za rohem. Pokud tedy nechcete riskovat, přikažte týmu Bravo, ať vtrhne dovnitř jako první. Až když bude vnitřek zajištěn, můžete v klidu prohledat všechny cely. Mr.Pickle je umístěn v náhodně vybrané cele, takže ho budete muset pokaždé hledat znovu. Až ho najdete, tak ho tradičně svažte.

Od zadrženého informátora se dozvíte velmi nepříjemnou věc. V táborové zbrojnici je mapa, kterou budete muset najít. Na tábor navíc zaútočí další teroristé, kteří se sem stáhli z okolních hor. Podívejte se na mapu, kde jsou označeny dvě prázdné budovy. Do jedné z nich vám doporučujeme umístit informátora, jehož smrt by samozřejmě znamenala neúspěch mise. Vhodnější je bližší budova, která má v zadní místnosti jen jedno okno. Zde umístěte svého zajatce a nechte ho hlídat týmem Bravo. Pokud ho totiž necháte o samotě, téměř jistě o něj časem přijdete. V této fázi mise je velmi důležitá rychlost. K táboru se totiž blíží bitevní vrtulník, který je tím nejhorším protivníkem, na jakého jste zatím ve hře narazili.

Rychle přeběhněte do zbrojnice, ve které je umístěno několik teroristů. Najdete zde také několik AKS-74, které se vám budou hodit. Mají totiž plně automatický mód střelby a jsou velmi účinné. Zhruba v této době by měl do tábora dorazit vrtulník. Rozhodně zapomeňte na to, že byste misi splnili, aniž ho zničíte. Musíte vyběhnout ven a pustit se do nerovného souboje. Kryjte se za budovou a pokuste se vrtulník neustále obíhat a napadat zezadu. Pokud nebudete vybíhat na otevřené prostranství, měli byste ho časem dostat. Až bude vrtulník sestřelen, vyběhněte ve zbrojnici do prvního patra, kde leží na stole hledaná mapa.

Před vámi je poslední primární úkol. Svého zajatce musíte doprovodit na místo vyzvednutí. To je bohužel dost daleko od tábora, takže ještě nemáte vyhráno. Běžte k hlavní bráně a pákou na domku vlevo ji otevřete. Oběhněte celý tábor a nakonec dorazíte k soutěsce, která vede k místu vyzvednutí. Před vámi je ale ještě malá teroristická základna, kterou budete muset vyčistit. Mr.Pickle tedy nechte v bezpečné vzdálenosti a spolu se svým týmem napadněte základnu. V té je

překvapivě velký počet teroristů, takže čekejte tuhý odpor. Po prohledání celého tábora pokračujte dál, protože kousek před bodem vyzvednutí hlídkuje poslední terorista na krátkém můstku. Teprve po jeho likvidaci se vraťte pro informátora a spolu s ním doběhněte na označené místo, kde mise končí.

**2. Mise - The Mouth of the Beast**

Druhá pouštní mise bude o něco přímočařejší. Rozhodně ale nečekejte, že bude lehčí. Vaším prvním primárním úkolem bude dostat se do sítě jeskyň, ve kterých se teroristé usadili. To může znít jednoduše, ale je zde malý háček. Pod hlavním vchodem do jeskyně je umístěna malá vysílačka. Díky té musí být váš postup rychlý a rázný. Pokud totiž teroristé stačí vysílačku použít, znamenalo by to nepříjemné komplikace. Pokuste se tedy dostat všechny hlídkující teroristy pěkně potichu a otevřené prostranství přeběhněte rovnou k vysílačce. Po jejím vypnutí si můžete oddechnout. Nyní totiž stačí vyběhnout po dlouhém schodišti ke vchodu do jeskyně a první primární úkol je splněn.

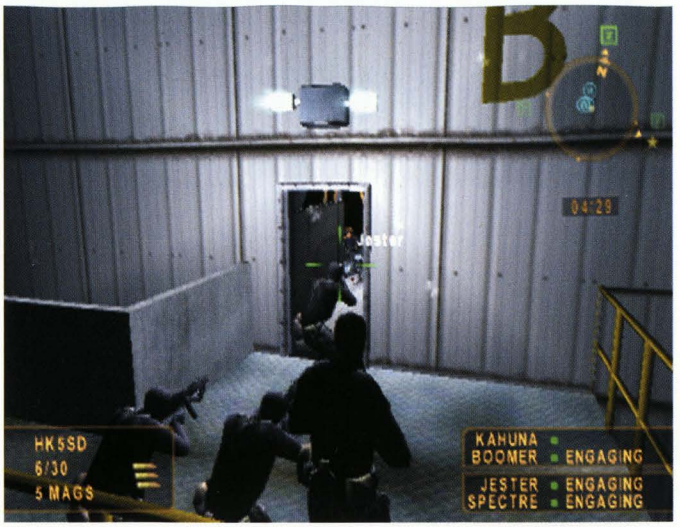
Nyní se budete muset prostřílet jednou ze dvou dlouhých chodeb na druhé otevřené prostranství. Vřele vám doporučujeme postupovat pravou chodbou, která je kratší a přehlednější. Navíc hned na začátku chodby najdete generátor, který napájí světla v celé chodbě. Vypněte ho a získáte výhodu nad teroristy, kteří nemají brýle pro noční vidění. Až se dostanete na druhé prostranství, tak nejprve zastřelte odstřelovače na ochozech po stranách vchodu do další jeskyně. Potom vejděte dovnitř a dostanete nový sekundární úkol. Ten je dost jednoduchý. Stačí najít a vypnout generátor, který napájí velkou část jeskyně s uloženými atomovými bombami.

Po vypnutí generátoru můžete opět postupovat dál. V této jeskyni ale bude boj mnohem nepříjemnější, protože teroristé na vás budou číhat na velmi nepříjemných místech. Může se vám tedy snadno stát, že na vás protivník vyskočí zpoza malé bedny a jedinou dávkou vás pošle na onen svět. Při postupu si také dávejte pozor na občasné útoky zezadu. Bohužel se jim nedá zabránit a členové vašeho týmu je moc nezvládají. Ty nejkrušnější okamžiky vás ale čekají v hloubi jeskyně, kde vám hra přehraje krátkou animaci. Blížíte se totiž do velkého skladiště, které je doslova přecpané teroristy. Rozhodně vám doporučujeme najít si vhodnou pozici a nechat je vyběhnout. Pokud mezi ně totiž vyběhnete vy, nemáte sebemenší šanci na přežití.

Od chvíle, kdy se přehraje krátká animace, máte jednu minutu na deaktivování atomové bomby. Šílený vůdce teroristů totiž jednu z nich aktivoval a vy ji musíte opět deaktivovat. Jak sami vidíte na mapě, jeskyně se na konci rozdvojuje. Na každém konci je jedna atomová bomba, kterou hlídá několik teroristů. Aktivní bomba je vybrána náhodně, takže hodně záleží na štěstí. Zkrátka si vyberte jednu chodbu a doufejte, že na jejím konci bude červeně blikající bomba. Pokud svítí zeleně, musíte běžet do druhé chodby. Deaktivace bomby bohužel trvá velmi dlouho, takže vás čekají krušné okamžiky. Jakmile je bomba deaktivována, dostanete rozkaz k její aktivaci. Tentokrát ale máte celých šest minut, takže to nebude tak hrozné. Během těchto šesti minut se musíte prostřílet stejnou cestou až téměř na začátek mise, kde je označena přistávací zóna. Vběhnutím do této zóny misi ukončíte.

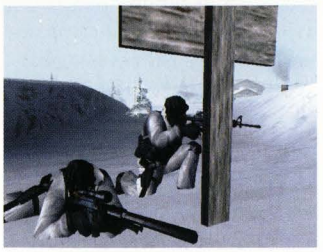
**3. Mise - Deathblow**

V poslední misi vás čeká hotové peklo. Pokud budete chtít dosáhnout dobrého hodnocení, budete muset čekat na pořádnou dávku štěstí. Před vámi jsou totiž ruiny malého městečka, které je doslova přeplněné teroristy. Nemůžeme se




ubránit podezření, že se neustále objevují noví a noví. Díky tomu se nemůžete nikde cítit bezpečně. Jakmile nějakou část městečka vyčistíte, téměř okamžitě se zaplní dalšími útočníky. Z těchto důvodů vám rozhodně nedoporučujeme držet se trasy postupu, která je vyznačená na mapě. Vede totiž zbytečnou oklikou, na které jen zvyšujete pravděpodobnost, že se někteří členové vašeho týmu nedostanou ani k prvnímu cíli. Radši se držte východního okraje mapy, kde je jen několik starých zdí. Tímto přehledným terénem se snadno přiblížíte k troskám domu, ve kterém se schovává první z vašich dvou cílů.

Vaším prvním primárním úkolem je zlikvidovat teroristu s krycím jménem Kitten. Podívejte se na mapu, kde je hvězdička označující cíl umístěna mezi dvě budovy. Váš cíl je umístěn v budově na východ od této hvězdičky. Pokud se k této budově přiblížíte přímo z východu, budete mít skvělý přehled o všech teroristech v domě. Zbavte se vysunutých hlídek a počkejte na skupinku, která bude sbíhat po schodech z prvního patra. Až pohyb v domě ustane, můžete se pustit do plnění úkolu. Vaši vojáci by se vám v těsném prostoru jen pletli pod nohy, takže vám doporučujeme nechat tým Bravo krýt váš postup z venku. Z okolí budou stejně přibíhat nekonečné vlny útočníků, takže se nudit nebudou. Svůj cíl najdete v prvním patře. Kitten se po vašem příchodu pokusí o útěk, takže ho určitě zachytíte u vchodu vedoucím na



schodiště. Má s sebou sice doprovod, ale s tím byste problémy mít neměli.

Až bude Kitten mrtev, můžete se pustit do hledání jeho bratra. Ten má kódové jméno Fat Cat a najdete ho v budově bývalé nemocnice. Ta je nejvyšší budovou v městečku, takže ji najdete velmi snadno. Při postupu k ní vám ale opět nedoporučujeme držet se trasy vyznačené na mapě. Ta totiž vede ulicí, na které můžete být napadeni z obou stran. Místo toho se držte na severním okraji městečka, kde si musíte hlídat jen jednu stranu. A upozorňujeme vás, že i přesto budete mít s postupem velké problémy. Radši se nikde moc nezdržujte a postupujte co nejrychleji. Pokud nedáte teroristům šanci zareagovat na váš přesun, máte naději na snadný úlovek. Doběhněte k budově nemocnice a proběhněte až do její jižní chodby. Zde nemůžete přehlédnout žebřík, který vede do prvního patra. Vylezte po něm nahoru a pokračujte až do nejvyššího patra. V troskách velké místnosti uprostřed budovy najdete svůj cíl, jehož zabitím ukončíte celou hru. Gratulujeme.

**Jakub Holý**

# Bloodrayne

**I sexy upírky Rayne potřebuje občas vaši pomocnou ruku,** tak nebuďte líní a pěkně jí jednu nabídněte...

INFO

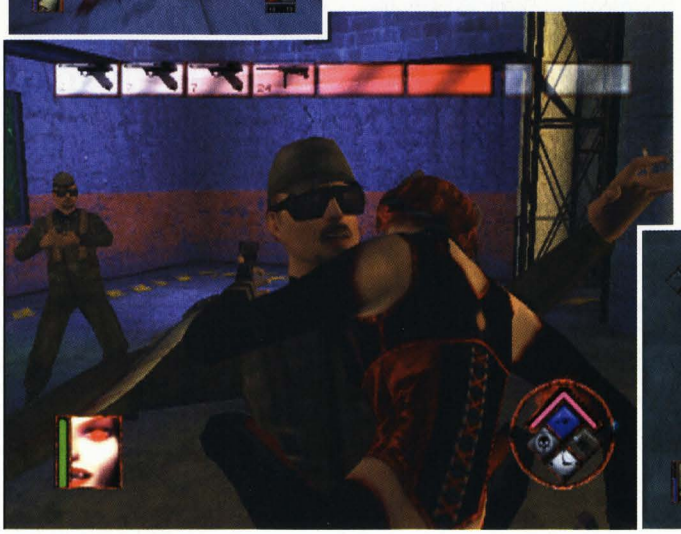
■ **VYDAVATEL:** Vivendi ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Terminal Reality ■ **RECENZE:** PSM 65 - 7/10

S upírskou hlavní hrdinkou se nudit nebudete, ale pravdou je, že ve stejném žánru existují i lepší hry.

### Luisiana

Následujte Mynce do kostela, uvnitř seberte několik střelných zbraní a vraťte se ven. Vaším primárním cílem je bod označený na vašem radaru. Zde se po krátkém rozhovoru otočte a doběhněte ke sloupu s elektrickým vedením. Vyskočte na dráty a běžte směrem k dalšímu bodu, který vidíte na svém radaru. Doběhněte až ke sloupu u brány hřbitova a seskočte na zem. Po chvilce dojdete k vodě, která Rayne zraňuje. Dál tedy pokračujte přeskakováním po hrobech. Po nějaké době vás začnou napadat podivní pavouci. Až dorazíte ke zdi na konci hřbitova, tak uvidíte velký vak, ze kterého pavouci vylézají. Samotný vak na vás nemůže útočit, takže nejprve pobijte všechny pavouky v okolí. Potom se pusťte do vaku a jakmile z něj vyleze nějaký pavouk, zlikvidujte ho. Po zničení vaku a dalším krátkém rozhovoru doběhněte k označeným dveřím.

Přeskákejte přes několik malých ostrůvků až ke čtveřici domů. Ten úplně vlevo má bohužel zatopenou podlahu, takže zde nevyhnutelně přijdete o část zdraví. Musíte si v něm ale vyzvednout označenou zbraň. Ve druhém domě zleva je opět zatopená podlaha, ale váš cíl je naštěstí v prvním patře. Je to žena jménem Kazi. Do třetího domu zleva se nedostanete předními dveřmi. Běžte tedy k pravé stěně, kterou můžete v jejím nejslabším místě (je tam znatelná díra) prokopnout dvojitým skokem. Uvnitř musíte prokopnout další stěnu a dostanete se ke druhému vaku, který zničíte stejným způsobem jako ten první. Do posledního domu se dostanete dveřmi v jeho zadní stěně. Uvnitř je další člověk, kterého musíte zachránit. Po rozhovoru s ním uvidíte na radaru nový bod, ke kterému se dostanete po elektrickém vedení.

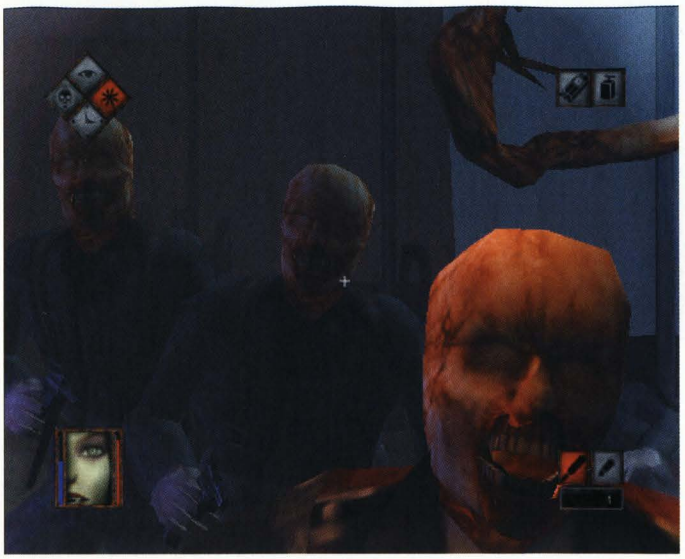


V další části města se dostanete k radnici. Proběhněte kolem velké budovy a běžte přímo k velké světlé budově radnice. Dveře jsou zamčené, takže musíte najít stěnu, u které se na zemi povalují vylomené mříže. Vyskočte do úrovně prvního patra a prokopněte si cestu dovnitř. Probijte se až ke schodišti, po kterém seběhnete do přízemí. Zde najdete na konci chodby vpravo úzkou trhlinu ve stěně vpravo. Prokopněte zeď a dostanete se do vězení. Po krátkém rozhovoru se šerifem vyberte jeho skříň plnou zbraní a vyběhněte ven z radnice. Jděte k velké zaplavené budově, kterou jste míjeli cestou k radnici. Uvnitř najdete zatopenou halu s dalším vakem. Všude kolem je voda, takže si na něj vyskočte a zničte ho seshora. Do další části města pokračujte opět po elektrickém vedení.

Po úzkém pruhu země doběhnete až k velkému domu obehnanému zdí. Proběhněte bránou a vyskočte na balkón, ze kterého na vás střílejí dva mutanti. Z tohoto balkónu vyskočte na střechu vpravo a doběhněte ke komínu, kterým se dostanete dovnitř. Najděte schodiště a vyběhněte do prvního patra. Zde najdete zamčenou místnost, uvnitř které je jeden ze dvou označených cílů. Jděte do vedlejší místnosti, ve které najdete prasklinu ve zdi. Prorazte ji a po záchraně mladé dívky seběhněte zpět do přízemí. Zde najdete nad druhým označeným bodem výtah. Udeřte do ovládacího panelu a zjistíte, že baterie pohánějící výtah je vybitá. Musíte tedy vyběhnout ven z domu a dojít do garáže, ve které se za autem náhodou jedna baterie povaluje. Seberte ji, vraťte se k výtahu a znovu udeřte do jeho ovládacího panelu. Ve sklepě nejprve zničte velkou nádrž, jejíž exploze vysuší vodu.

Potom se pusťte do likvidace vaku s pavouky. Po jeho zničení vyběhněte ven z domu a za okolní zdí najděte dlouhé molo. Na jeho konci vyskočte na elektrické vedení, po kterém můžete pokračovat do další části města. Čeká vás likvidace posledního vaku s pavouky. Vejděte do budovy malé elektrárny, která je přímo před vámi. Probijte se do hlavní haly, ve které musíte nejprve vyběhnout po schodech do kontrolní místnosti (skočte do ní oknem). Zde udeřte do hlavního ovládacího panelu a většina vody v suterénu elektrárny bude odčerpána. Nyní musíte zničit odkrytý vak. Bohužel se nikdy úplně nezbavíte vody, takže bude nejlepší použít střelné zbraně nebo dynamit. Také se můžete přepnout do Blood Rage, ve kterém vak zničíte o poznání rychleji. Po jeho zničení se Rayne vrátí zpět na hřbitov, kde bude bohužel svědkem záhuby všech pracně zachráněných obyvatel města. Proběhněte dírou ve zdi a dostanete se do úplně zatopené části města. Zde budete muset po střechách domů a drátech elektrického vedení sledovat unikající pavouky (nesmí se vám příliš vzdálit).

Po chvilce doběhnete na konec vedení. Rayne seskočí na malý člun a vás čeká závěrečný souboj první kapitoly. Na vrakovišti lodí doskákejte až ke člunu, který má na střeše otevřenou knihu. Zde se z vody vynoří obrovský pavouk, který je ale lehčím protivníkem, než se může na první



## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Levý a pravý analog »** Pohyb a pohled kamery
**Směrová šipka nahoru »** Normální vidění
**Směrová šipka doleva »** Vidění aury
**Směrová šipka dolů »** Zpomalené vidění
**Směrová šipka doprava »** Zaostřené vidění
**Křížek »** Skok
**Čtvereček »** Vysátí oběti
**Trojúhelník »** Blood Rage
**Kolečko »** Otočka o 180°
**L1 »** Útok na blízko
**R1 »** Útok střelnými zbraněmi
**L2 a R2 »** Přepínání střelných zbraní

pohled zdát. Stačí useknout mu jednu nohu a on se skácí na zem. Dokud je na zemi, můžete na něj útočit, aniž by se bránil. Až se začne zvedat, tak mu jednoduše usekněte další nohu. Tento postup opakujte, dokud ho úplně nezničíte.

### Argentina

Na začátku kapitoly si vyzkoušejte nový mód zpomaleného vidění. Potom vyběhněte do rozsáhlé haly, kterou musíte proběhnout až k bodu označenému na radaru. V jeho blízkosti vyskočte do nejvyššího patra a najděte dveře, za kterými uslyšíte krátký rozhovor. Dveře nejdou otevřít, takže je budete muset pomocí dvojitého skoku vyrazit. Uvnitř najdete prvního důstojníka z vašeho seznamu cílů. Jmenuje se Braun Mekay a mohl by vás pěkně potrápit. Proto použijte zpomalené vidění a dostaňte se mu do zad. Z této pozice ho můžete klidně vysát a ušetříte si tak zdlouhavý konvenční boj.

Po zabití Mekaye se vám na radaru objeví tři nové cíle. Nejbližší je bod úplně vpravo. Jsou to dveře označené zeleným světlem, které otevřete úderem do ovládacího panelu. Další krátká část hry je dost přímočará, takže se prostě probijte jedinou možnou cestou až do velké místnosti, ve které uvidíte jednoho z důstojníků odjíždět výtahem do podzemí. Jeden z vojáků bohužel vytrhne z ovládacího panelu výtahu baterii, takže ho budete muset nejprve dostihnout a zabít (hra vám ho naštěstí označí na radaru). S baterií se vraťte k výtahu a sjeďte o patro níž. Zde najdete J.A. Cottera, kterého nebude problém zlikvidovat. Výtahem vyjeďte zpět do velké haly a pokračujte směrem doleva. Najdete zde schodiště vedoucí k dalším dveřím označeným zeleným světlem.

Pokračujte ve sledování bodu na radaru a po chvilce se dostanete do kaple. Na její druhé straně stojí Von Blut, který na vás po krátké animaci zaútočí. Skryjte se za jedním ze sloupů po straně kaple a přibližte se až k němu. Jakmile začne nabíjet svůj kulomet, oběhněte ho a začněte do něj střílet. Sice se začne přesunovat na druhou stranu kaple, ale vy do něj můžete ještě chvilku střílet. Postup opakujte, dokud svého protivníka neudoláte. Potom prohledejte jeho mrtvolu a vraťte se ke dveřím se zeleným světlem. Za nimi vlevo najdete dveře vedoucí do komunikační centrály. Prostřílejte se na druhou stranu místnosti a pomocí vysílačky kontaktujte své spojence. Ti vám po rozhovoru rozkáží zničit vysílačku. Vyběhněte ven na chodbu a pokračujte směrem doleva. Na konci chodby uvidíte přímo před sebou prasklinu ve stěně, kterou se můžete probourat do malého skladiště. Přepněte se do módu vidění aury a na polici vlevo snadno najdete krabici s výbušninami (udeřte do ní). Až je seberete, tak se vraťte k vysílačce a zničte ji. Nyní se můžete vrátit do počáteční haly této kapitoly.

Druhým bodem na radaru je vchod do doků. Jde o široká vrata, která opět otevřete úderem do kontrolního panelu se zeleným světlem. Probijte se až k transportéru zaparkovanému za pootevřenými vraty a dveřmi vlevo se dostanete do doku s ponorkou. Na té stojí Nicholaus Reinhardt, kterého můžete díky módu zpomaleného vidění krásně vymanévrovat. Pobijte všechny zbývající vojáky v místnosti a dveřmi na ochozu v prvním patře se dostanete do dlouhé chodby. V jejím pravém rameni najdete dveře vedoucí do koupelny, ve které se schovává Timitheus Tischler. Po jeho likvidaci proběhněte na konec druhého ramena chodby a dostanete se do kotelny. Zde seskočte z ochozu dolů a na konci následující chodby narazíte na dveře, které musíte prokopnout dvojitým skokem. Po zabití Stefana Gustafsona se vraťte zpět do počáteční haly.

Nyní vidíte na radaru jediný označený bod. Ten vás dovede do ubikací, ve kterých se musíte probít až do kuchyně. Zde najdete Ruprechta Reinera. Zabijte ho a u jeho mrtvoly najdete klíč, který budete potřebovat k otevření dveří vedoucích do podzemí. Ty najdete kousek od vchodu do prostoru ubikací. Podzemními garážemi se probijte až k vratům, kterými uvidíte unikat jednoho z důstojníků na nákladním transportéru. Proběhněte za ním a dostanete se do dlouhého tunelu. Dojděte na jeho druhou stranu a otevřete široká vrata, která se těsně před vámi zavřela. Dostáváte se do garáží, ve kterých musíte dál postupovat okny (jsou nad každými vraty). Nakonec dorazíte k bráně, u které váš postup přeruší animace. Oknem proskočte do místnosti z animace a strhne se bitka s novým druhem protivníků. Probijte se až do výtahu se zeleným světlem.

Dostáváte se do prostoru rozsáhlých ubikací. Nemáte zde jak zabloudit, takže se můžete v klidu soustředit na boj (některé dveře budete muset prokopnout). Po pár minutách konečně dostihnete svůj cíl. Je jím zmutovaný generál R.Wauher, kterého ale můžete stejně jako jeho předchůdce snadno vymanévrovat a vysát. Pokračujte v postupu ubikacemi a nakonec dojdete až k zatopené koupelně (upozorní vás na ni krátká animace). Jděte doprava, kde narazíte na zavalené dveře. Zde se s vámi propadne podlaha a vy se dostanete do velké uzavřené místnosti. Když se ale rozhlédnete kolem, tak uvidíte kousek od sutin prasklinu ve zdi. Prokopněte ji a rychle proběhněte na dlouhé schodiště, nad kterým najdete výtah označený zeleným světlem.

Běžte směrem doleva a probijte se až

k páce s modrým světlem. Udeřte do ní a vraťte se k výtahu. Po krátké animaci se objevíte na začátku dlouhé chodby, kterou musíte co nejrychleji proběhnout. Rozhodně se cestou nezdržujte bojem. Po velké explozi pronásledujte vojáka s granátometem. Až doběhnete k několika rotujícím válcům, tak je zastavte úderem do nepřehlédnutelné páky. Nyní můžete vojáka snadno dostihnout a zabít. Vraťte se do chodby se dvěma kulomety a hoďte nebo střelte do ní granát. Exploze barelů zabije kulometčíky a vy můžete doběhnout k dalšímu výtahu se zeleným světlem. Ten vás doveze do laboratoře plné Daemitů. Nejprve ale musíte prorazit sklo (chce to několik ran) a dostat se do kontrolní místnosti, ve které udeříte do páky s červeným světlem.

V další místnosti vyskočte na ochoz v prvním patře a udeřte do další páky s červeným světlem. Dostanete se do chodby, ve které probíhá přestřelka mezi vojáky a Daemity. Pokračujte doleva a v místnosti s kójemi prorazte vpravo stěnu s puklinou. V malé oddělené části místnosti s několika kójemi objevíte další prasklinu. Okny proskočte do chodby a pokračujte do protější místnosti. Dál se dostanete samozřejmě prokopnutím stěny s prasklinou. Bod na vašem radaru je německý důstojník s přezdívkou Kommando. Nejprve pobijte jeho spolubojovníky a pak se pusťte do něj. Použijte Blood Rage a zkombinujte ho s módem zpomaleného vidění. Tak se mu snadno dostanete do zad a můžete ho rozsekat na kousky (nejde vysát a v průběhu souboje se několikrát přesune s pomocí mlhy).

Až Kommanda zabijete, udeřte do páky s červeným světlem v prvním patře. Pak pokračujte dál dveřmi ve druhém patře a dostanete se do místnosti s jedovatým plynem. Opět několika ranami prorazte okno a zabijte P. Ecksteina. Následuje nepříjemný souboj s doktorkou Bathory Mengele. Na tu platí hlavně Blood Rage, díky kterému ji můžete rozsekat bez zbytečného manévrování (pozor na otevírající se propadla). Potom seskočte do propasti s Daemity a dostanete se před obrovskou továrnu. Vyskákejte na dlouhou střechu nalevo od potrubí a doběhněte až k oknům bez mříží. Proskočte dovnitř a u protější stěny najdete páku, kterou spustíte několik lisů blokujících východ z haly (proběhněte je s pomocí módu zpomaleného vidění). Seskočte dolů a dál pokračujte po transportních pásech. Doběhnete do místnosti, kde si musíte otevřít dveře pákou v protějším rohu. Následuje místnost s výtahem, který je jako obvykle bez baterie. Tu najdete ve vysokozdvižném vozíku kousek od výtahu. Sjeďte do podzemí, kde se budete muset utkat s obrovskými démony, na které nejvíce platí výbušniny (granáty nebo granátomet). Po jejich likvidaci proběhněte kolem dalšího démona do velké haly, kde musíte po schodech vyběhnout na plošinu s ovládacím pultem. Úderem do páky si přivolejte výtah a pokračujte v cestě do podzemí.

Jeden z německých důstojníků těsně před vámi strhne strop důlního tunelu. Vaším úkolem bude najít výbušniny a detonátor na uvolnění cesty. Běžte směrem doprava, kde se budete muset probít sérií skladišť. V posledním z nich najdete výbušniny. Pokračujte dál a v místnosti se zavřenými dveřmi střelte do páky v uzavřené části místnosti. Sledujte radar a na marodce najdete důstojníka jménem J. Ecker, z jehož mrtvoly získáte detonátor. Vraťte se k závalu a výbušniny vám uvolní cestu dál. Doběhněte ke dveřím se zeleným světlem, které vás dělí od další části dolu.

Pokračujte až na křižovatku, na které budete upozorněni na další závaly. Opět musíte najít detonátor a výbušniny. Jděte do tunelu sousedícího se zavalenou chodbou a radar vás dovede do místnosti s Otto Gottleibem. Zabijte ho a z jeho mrtvoly získáte detonátor. Jděte do následující místnosti a udeřte do velkého stroje s červeným světlem. Tím spustíte pumpy a odčerpáte část vody ze zavaleného tunelu. Sledujte další bod na radaru a dostanete se až k závalu, který můžete obejít místností vpravo (rozbijte okno). Nakonec se probijete do obrovské jeskyně, ve které se z jednoho domu valí dým. Vyskočte na jeho střechu a proskočte do malého skladiště. Zabijte zmutovaného Kommanda a v následující místnosti najdete zásobu trhavin. Vraťte se na rozcestí, ze kterého můžete pokračovat do zavalené chodby. V její pravé stěně si všimněte odbočky, která je plná beden. Na konci této chodby najdete druhou pumpu, kterou musíte spustit stejným způsobem jako tu první. Nyní můžete pomocí trhavin odstranit zával a doskákat k dalším vratům se zeleným světlem.

Širokou kruhovou šachtou musíte seskákat na ochoz, který vede po obvodu celé šachty. Po tomto ochozu proběhněte do druhé šachty, kde uvidíte několik kořenů sbíhajících se do středu. Po jednom z nich doběhněte k otvoru, který je zakryt několika menšími kořeny (vypadají jako zuby). Udeřte do kytky nad otvorem a kořeny se zasunou. Nyní můžete dutým kořenem sklouznout až ke dveřím ovládaným kytkami na stěně. Dostáváte se do další široké šachty, ve které budete muset postupovat směrem nahoru. Ve stěnách šachty najdete tunely, které vám vždy umožní o kousek vystoupat. Na nejvyšším ochozu potom najdete další

dveře s kytkou. V následující šachtě popojděte kousek po ochozu. Potom přeskočte na nejvyšší plošinu na boku podivného sloupu uprostřed šachty a udeřte do kytky. V krátké animaci uvidíte, jak se pod vámi otvírá vstup do sloupu uprostřed šachty. Seskočte dolů a po plošinkách na stěně sloupu vyskákejte až nahoru. Zde se budete muset utkat se třemi obrovskými démony. Blood Rage na ně docela platí, takže by to neměla být neřešitelná situace. Po jejich likvidaci vyskočte na ochoz v prvním patře a po jednom z kořenů visících napříč šachtou vyběhněte na vyšší ochoz. Přeskákejte po podivné věci v nejvyšší části šachty a doběhněte ke dveřím ovládaným kytkami.

Jste v samotném srdci chrámu a musíte se dostat do koule zavěšené přímo uprostřed jeskyně. Napříč jeskyní vede několik kořenů, po kterých se ke kouli snadno dostanete. Následuje animace, ve které se do jeskyně proboura jednotka německých vojáků. Po jednom z kořenů se dostanete až k nim a můžete je v klidu pobít. Potom udeřte do červené páky na straně jejich podivného stroje. Vběhněte do chodby za strojem a ocitnete se v jeskyni plné barelů. Co nejrychleji jeskyní proběhněte až k transportéru na druhé straně. Vyskočte do šachty nad ním a po proběhnutí několika dveří budete stát před posledním protivníkem této kapitoly, kterým je značně vylepšený Mauler (opět vám doporučujeme použít zpomalené vidění a Blood Rage). Po jeho smrti opusťte místnost dveřmi nad velkými nádržemi a doběhněte až do ponorkového bunkru.

**Německo**

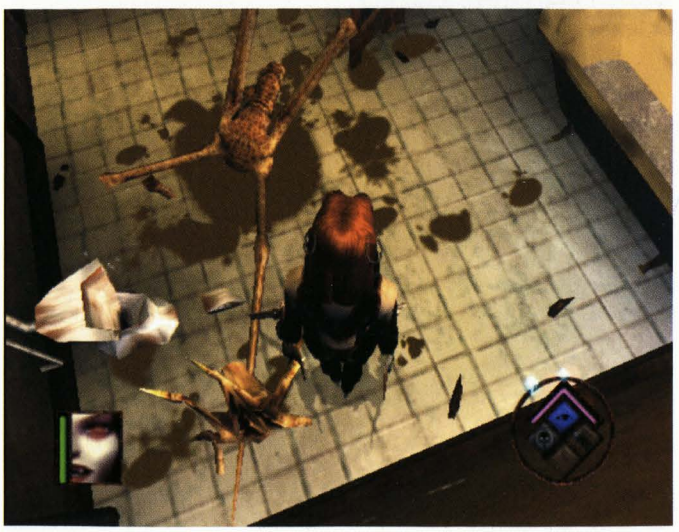
Vaším prvním úkolem na území Německa bude zlikvidovat tři vysoké důstojníky. Nejbližší je D.Von Haber, kterého najdete na římse nalevo od počátku úrovně. Za zdí obklopující ruiny hradu pobíhá mezi několika tanky Heinrich Eberhard. Poslední obětí bude Andreas Zahl, kterého najdete snadno pomocí radaru. Po jeho zabití najděte tunel, kterým proběhnete do další úrovně. Zde bude situace o něco komplikovanější. Druhá úroveň kapitoly je totiž dost nepřehledná. Nejprve běžte směrem doleva a po pár desítkách metrů budete svědky únosu Hanse Eldricha. Potom běžte k hlavnímu vchodu do ruiny hradu a pokračujte směrem doprava. Zde najdete schodiště a nad ním jsou v prvním patře dveře, které jdou jako jediné široko daleko otevřít. V chodbě ze velkou halou najdete několik Němců bojujících se skupinkou upírů. Jedním z nich je Demetrius Klaus, kterého za vás upíři ochotně zabijí. Po jeho smrti vyběhněte opět ven a postupujte směrem nahoru. Musíte se dostat až na samotný vrchol hradu, kde je umístěna zvonice. Pomocí nového módu vidění se zaměřte na zavěšení zvonu a střelte do něj. Seskočte do proražené díry a několika chodbami se dostanete do ubikací uvnitř hradu. Zde narazíte na G. Saxona, který je posledním cílem úrovně. Po jeho zabití pomocí radaru najděte dveře vedoucí do katedrály.

V katedrále Rayne naskočí do německého robota, se kterým se budete muset rychle sžít. Po zničení prvního nepřátelského robota postupujte do hlavní chrámové lodi. Zde se budete muset utkat se třemi roboty najednou. Snažte se je vylákat na souboj jednoho po druhém, protože proti všem najednou nemáte šanci. Po jejich zničení se na scéně objeví Gosler. Rozstřílejte ho a postupujte dál směrem k oltáři. Odrazte útok létajících vojáků a po krátké animaci u oltáře budete opět pokračovat jako Rayne. Běžte k lešení v levé části katedrály a vyběhněte až nahoru. Ve věži vyskákejte po malých plošinách až do nejvyššího patra a po útoku okřídlených upírů pokračujte proraženou mříží směrem, který vám naznačuje radar. Prorazte kruhové okno a dostanete se do prostoru, ve kterém budete muset nejprve pobít všechny protivníky. Po likvidaci řadových vojáků budete napadeni několika létajícími vojáky. Po jejich likvidaci přeskočte širokou průrvu a na vysokém schodišti vás čeká souboj s Mynce. Vaše bývalá spojenkyně je nyní nepříjemným protivníkem, do kterého bude nejjistější hned na začátku vyprázdnit všechny střelné zbraně. Potom tradičně využijte Blood Rage a po krátké animaci nad schodištěm Mynce dodělejte. Potom vběhněte do chodby přímo před vámi.

Začátek následující úrovně je velmi lineární. Proběhněte několika místnostmi a nakonec se dostanete k uzavřené věži, ve které je zavřen jeden z vašich cílů. Vyskočte do okna nade dveřmi, kterými jste vyběhli ven. Pokračujte doleva a nakonec se probojujete až do věže. Tou postupujte až do přízemí, kde musíte zabít C. Reicharda. Stejnou cestou vyběhněte ven a pomocí radaru lokalizujte druhý cíl. Ten je na odtrženém kusu skály, takže si dejte pozor na bezednou propast. Po shlédnutí smrti Hanse Eldricha vyskákejte po troskách věže nahoru a doběhněte k označeným dveřím. Před vámi jsou další trosky a jeden cíl. Probijte se k vysoké věži, ve které se ukrývá početná skupinka německých vojáků. Na troskách ochozu v prvním patře najdete velké dvoukřídlé dveře, které jdou prokopnout. Uvnitř už rozhodně bloudit nebudete. Jen stoupejte po točitých schodištích a nakonec najdete poslední útočiště skupinky vedené Arno Samsou. Po jeho smrti vyběhněte z budovy ven a doběhněte do malého skladiště, které jste viděli v animaci. Za ním najdete točité schodiště, po kterém musíte vyběhnout až k rozbitému oknu. Vylezte na parapet a před sebou uvidíte větrný mlýn, na který musíte skočit. Uvnitř si zabojujete s Hedroxem, který je v přímém souboji neporazitelný. Vaším jediným úkolem je zničit všechny vzpěry po stranách místnosti. To samé zopakujte ještě jednou a po Hedroxově útěku vběhněte do otvoru, který prorazil.

Před vámi je minové pole. Vyskočte na tank vpravo a dál pokračujte po střechách trosek. Za minovým polem vyběhněte dlouhé schodiště a překonejte explodující most. Na jeho druhé straně musíte zabít D. Traugotta a potom vběhnout do dveří, kterými utekl Wulf. V další úrovni doběhněte ke dveřím vedoucím do kruhové místnosti. Zde použijte dvojitý skok a rozkopejte oba sloupy, za kterými se skrývají dvojčata Simon a Sigmund Krieger. Tím je donutíte vyběhnout do volného prostoru, kde se s nimi můžete konečně utkat. Soustřeďte se pouze na jednoho z nich, protože zabitím jednoho porazíte oba. Po animaci s Mynce musíte opět dvojitým skokem rozkopat mříž a opět sledovat Wolfa. Před vámi je poslední úroveň hry. Bohužel zde budete muset bojovat proti dvěma protivníkům najednou. Proti vám totiž stojí Beliar a Wulf. Rozhodně vám doporučujeme nejprve se věnovat Beliarovi a Wulfovým útokům se jen vyhýbat. Beliar totiž bude růst a nakonec se stane nepřemožitelným. Jediným zranitelným bodem na Beliarově těle je jeho srdce. Nejlépe se zasahuje granáty a raketami. Až všechny vypotřebujete, tak použijte Beliarovo oko (mód vidění) a miřte přímo na srdce. Po Beliarově smrti si díky Blood Rage se samotným Wulfem snadno poradíte.

**Jakub Holý**



# Die Hard: Vendetta

INFO

■ **VYDAVATEL:** Vivendi ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Bits Studios ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

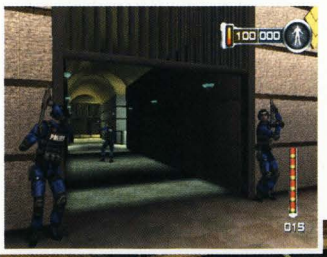
Akční adventure v hlavní roli s newyorkským poldou Johnem McClanem má pro své příznivce další akcí nabité dobrodružství.

**Pokud budete dělat přesně to, co vám na následujících stranách poradíme,** musíte se konce hry dočkat dřív než konce vlny veder.

## THE TOWNSEND MUSEUM

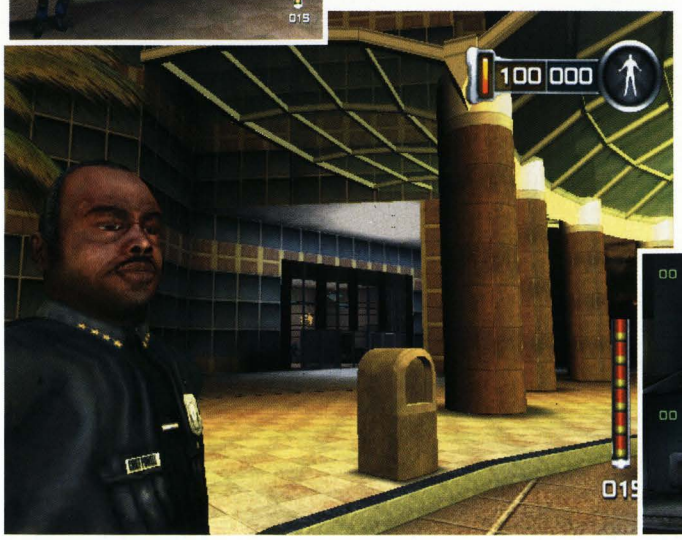
Začínáte v parku před muzeem. Běžte k muzeu a promluvte si s policisty stojícími u auta před vchodem. Po ukončení rozhovoru se podaří policistům přeřezat zámek na hlavním vchodu a vy můžete pokračovat dovnitř. Asi vám nemusíme připomínat, že nesmíte jednat bezhlavě, protože v budově je několik civilistů, kteří nesmí zemřít. Pokračujte do velké vstupní haly a dveřmi v prvním patře nad východem projděte do malého atria. Až postřílíte všechny protivníky, tak se dole u kašny potkáte s Dickem (je to novinář s kamerou). Váš rozhovor přeruší dva protivníci. Až je zastřelíte, tak si běžte opět promluvit s Dickem. Po rozhovoru nezapomeňte v atriu sebrat odstřelovačku, bez které budete mít problémy s osvobozováním rukojmích.

Pokračujte do galerie, kde drží zloději ředitele muzea Van Labena jako rukojmí. Až postřílíte všechny útočící protivníky, pomocí odstřelovačky zastřelte zloděje, který drží Van Labena pod krkem. Pokračujte dál a dojdete na zadní zahradu muzea. Ta je plná protivníků, takže vás čeká zajímavá přestřelka. Postupujte směrem doprava, kde slyšíte startující helikoptéru. Tu bohužel nezastavíte, ale v malém výklenku za ní najdete Lucy, kterou opět drží jeden ze zlodějů pod krkem. Stejně jako v předchozím případě použijte na jeho likvidaci odstřelovačku. Úroveň ukončíte rozhovorem s Lucy.




## HOLLYWOOD BOULEVARD

Otočte se a běžte k restauraci za rohem. Až přestane majitel restaurace střílet, běžte dovnitř a prohlédněte si mrtvoly gangsterů u stolu. Potom ale rychle vyběhněte ven, protože se před restaurací objeví několik dalších gangsterů. Všechny postřílejte a pokračujte ulicí až k bance. Zde postřílejte gangstery před vchodem a potom opatrně zastřelte protivníka, který drží nevinného civilistu jako rukojmí. Uvnitř banky si promluvte se zaměstnanci vlevo a potom pokračujte po schodech do prvního patra. Zde vám doporučujeme použít Hero Time, protože je tu poměrně dost protivníků a jeden zaměstnanec, který nesmí zemřít. Až budou všichni mrtví, rozhlédněte se kolem. Napravo od schodiště je prosklená kancelář a místnost s bezpečnostními schránkami. V kanceláři je jeden gangster schovaný za převráceným stolem a vedle něj je otevřené okno se stopami krve. Skočte do okna, kde končí první část úrovně.



Nyní budete sledovat krvavé stopy gangstera, který utekl z restaurace na začátku úrovně. Jděte doprava (všimněte si krve na utrženém žebříku) a postřílejte tři gangstery obtěžující civilistu. Na konci uličky vidíte kontejner, po kterému můžete vyskočit na střechu. Přeskákejte ke dveřím s krvavými stopami a domem se prostřílejte až na další ulici. Zde zatočte doprava a potichu skočte výlohou do obchodu s konfekcí, který právě vykrádají tři gangsteři. V tichém módu se přibližte ke gangsterovi v bílém tričku a chytněte ho pod krkem. Stále ho držte a oběma jeho kumpánům seberte zbraně (když držíte protivníka pod krkem, tak se můžete pomalu pohybovat). Až budou oba na zemi, tak gangstera pusťte a vyslechněte ho. Až vám řekne jméno Sergio, tak běžte k pultu s pokladnou a seberte z něj mikinu v barvách gangu.

Dál pokračujte zadním východem z obchodu. Zde nemůžete přehlédnout další krvavé stopy. V uličce za obchodem postřílejte gangstery u kamiónu a pokračujte dveřmi vlevo. Dostanete se do obchodu s deskami, uvnitř kterého je hledaný gangster. Zastřelte ho a u jeho mrtvoly najdete kartu bilárového klubu. Vyběhněte na ulici před obchodem a jděte směrem doleva. Za malým parkovištěm najdete dveře vedoucí do klubu, ve kterém se má uskutečnit setkání gangsterů. Oblečte si mikinu v barvách gangu a vyhazovači u dveří ukažte kartu člena klubu. Pustí vás dovnitř a vy můžete vyslechnout krátký rozhovor. Po něm napadne klub několik protivníků gangu. Postřílejte je a vyběhněte ven na ulici (pokud v klubu zůstanete, tak vás gangsteři odhalí a napadnou). Dojděte až na druhý konec bloku domů, kde vidíte výkop přerušující chodník. Ze žlutého potrubí můžete přeskočit na jeho druhou stranu. Pak se prostřílejte až ke vchodu do kina.

## THE CHINESE CINEMA

V kině jděte do vestibulu, ve kterém můžete rozvázat stojícího

uvaděče. Ten vám prozradí, že zloději z muzea zajali jeho kolegy, které potom odvlekli do prvního patra. V prvním patře ale najdete jen několik teroristů a dveře, které nejdou otevřít. Pokračujte dál přízemím a prostřílejte se až do promítacího sálu. Zde je rozmístěno opravdu hodně protivníků, takže postupujte velmi opatrně (střelce na balkónech můžete zastřelit pomocí kuše s optickým zaměřovačem). Až všechny postřílíte, tak se v sále rozhlédněte a na okraji balkónu uvidíte dlouhý transparent. Střelte do jednoho z jeho dvou úchytů a transparent sklouzne na stranu. Nyní po něm můžete vyšplhat na balkón. Zde pokračujte směrem doprava. Na chodbě uslyšíte za jedněmi dveřmi krátký rozhovor. Pokračujte těmito dveřmi a prostřílejte se až do velké místnosti, ze které vedou dvoje dveře. Za těmi pravými je malá kancelář, kde drží zloději tři rukojmí. Připravte se na rychlou akci, protože žádný z rukojmích nesmí zemřít.

Rukojmí vám prozradí, že posledním zajatým je promítač jménem Alfred. Dveřmi vedle této kanceláře se dostanete na schodiště vedoucí do promítací místnosti. Postupujte potichu, protože Alfreda hlídá jeden ze zlodějů. Až ho osvobodíte, tak si s ním můžete promluvit. Vedle dveří vlevo vidíte přepínač ovládající varhany pod plátnem. Zapněte je a vraťte se do sálu, kde bude další skupinka zlodějů. Prostřílejte se až k varhanám, které mají na levé straně přepínač ovládající výtah. Použijte ho a pokračujte do místnosti za plátnem. Na zadní stěně najdete desku, která je nabarvená stejně jako stěna. Má ale trochu jiný odstín, takže byste ji měli nakonec najít. Je zavěšená na dvou provazech se závažím. Střelte do obou závaží a podzemním skladem se prostřílejte až do malé místnosti se vstupem do klimatizace. Prostřelte mříž a skočte dovnitř.

## THE LA SUBWAY

Klimatizací se dostanete do tunelu plného bezdomovců. Mezi několika krabicemi najdete otrhané oblečení, které můžete použít jako kamufláž. Na konci tunelu se prostřílejte k mříži, kterou se dostanete k zamčeným dveřím. Pěstí rozbijte mříž vlevo a pokračujte až k další mříži, za kterou vidíte jednoho ze zlodějů. Zastřelte ho a u jeho mrtvoly seberte první ze tří kusů obrazu, který budete potřebovat jako důkaz. V chodbě vpravo je další zloděj, od kterého získáte brýle pro noční vidění. Aktivujte je a pokračujte do tunelu metra. Tím se vydejte směrem doprava (v pravé stěně jsou výklenky, ve kterých musíte vždy počkat na projetí vlaku). Až dorazíte k rozšíření tunelu, tak postřílejte zloděje na obou stranách a potom přeběhněte přes další koleje ke dveřím, u kterých stojí rotační kulomet. Ten otočte na pancéřované dveře a rozstřílejte je. Chodbou se prostřílejte až ke vstupu do kanalizace, ve kterém končí první část úrovně.

Projděte několika tunely a po pádu do kruhové šachty se skrčte. Prolezte vypáčenou mříží a dostanete se do výkopu v širokém tunelu plném protivníků. Prostřílejte se ven z výkopu a po žebříku vylezte na jedno ze dvou malých lešení. Po prkně přeběhnete na to druhé a po schodech pokračujte dál. Prostřílíte se do rozestavěné kruhové místnosti. Zahněte doleva a uslyšíte jednoho ze zlodějů. Počkejte, až domluví, otevřete dveře a zastřelte ho. Potom jděte k laptopu a pokračujte v rozhovoru za něj. Po ukončení rozhovoru sbalíte laptop a můžete opustit místnost. Na stole vpravo otevřete kufřík s nářadím, ve kterém je klíč od generátoru. Na zemi vlevo nezapomeňte sebrat druhou část hledaného obrazu. Z kruhové místnosti pokračujte doleva a opatrně se přibližte ke zloději, který hlídá několik svázaných dělníků. Zastřelte ho a vyčistěte také schodiště vedoucí do dalšího tunelu. Potom rozvažte dělníky a aktivujte generátor stojící kousek od nich.

Pokračujte do tunelu, ve kterém na vás čeká početná skupinka protivníků. Až je zlikvidujete, tak si vlezte do kabiny železničního jeřábu a použijte ho. Zavěšené potrubí nastavte tak, abyste z přední plošiny jeřábu mohli potrubím prolézt na nástupiště vpravo. Dveřmi se zeleným světlem se dostanete do místnosti s Von Labenem. Promluvte si s ním a on vám na konci rozhovoru odemkne dveře vedoucí do kanalizace. Tou vás provede až do chodby s padající vodou (cestou se pohybujte před Von Labenem, protože kanalizace je plná zlodějů, kteří po něm budou střílet). Zde musíte před svým zajatcem přeskakovat a zastavovat vodu velkými ventily. Nakonec vám Von Laben otevře dveře vedoucí do malé místnosti, ve které ukončíte použitím ventilu úroveň.

### OVLADANÍ

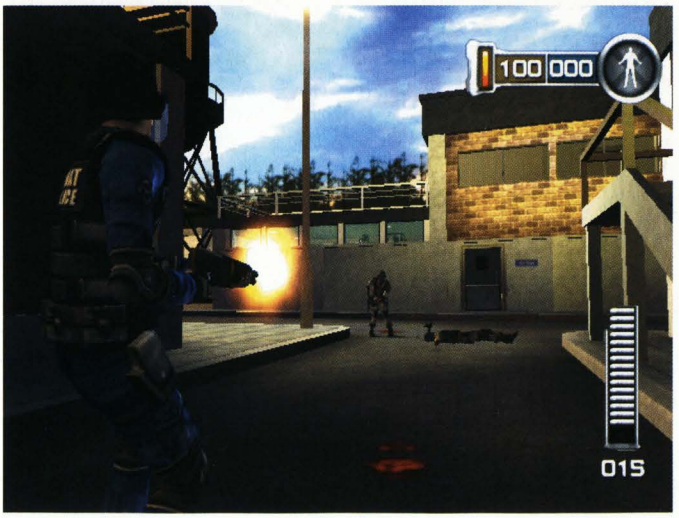
**CO JE CO**

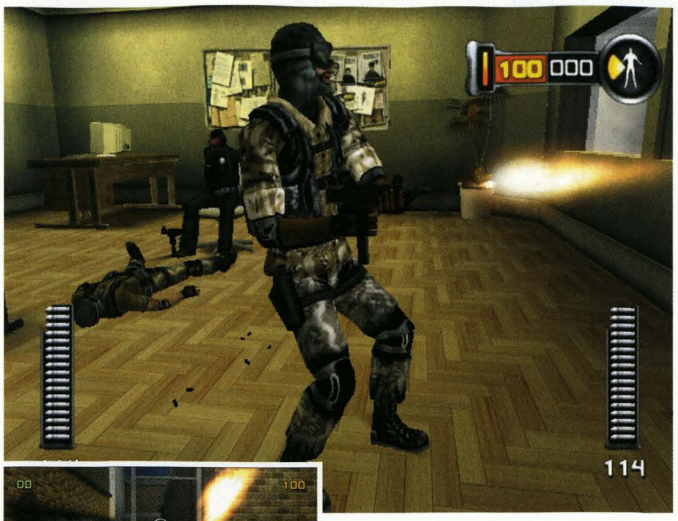
- **D-Pad nebo levá páčka »** Pohyb
- **Pravá páčka »** Míření
- **Směrové šipky do stran »** Nabídka zbraní a předmětů
- **Směrové šipky nahoru a dolů »** Přepínání zbraní
- **Křížek »** Interakce s okolím
- **Kolečko »** Přepínání tichého a normálního módu
- **Čtvereček »** Skrčení/Plížení
- **Trojúhelník »** Skákání
- **R1 »** Střelba
- **R2 »** Dobíjení
- **L1 »** Manuální míření
- **L2 »** Naklánění
- **R3 + L3 »** Hero Time

## CENTURY CITY POLICE DEPARTMENT

Na začátku se musíte prostřílet garáží až do nejnižšího patra, kde najdete strážnici s postřeleným kolegou. Promluvte si s ním a zmáčkněte tlačítko na stěně za ním. Tím si otevřete dveře, které najdete vedle výtahu. Proběhněte chodbou a na kruhovém prostranství postřílejte všechny zloděje na balkónech. Potom vyběhněte po krátkém schodišti k zamčené bráně a střelte do zámku. Dostanete se na ochoz, na kterém si musíte dávat pozor na miny. Doběhněte na jeho druhou stranu (pokud budete pomalí, tak na vás zaútočí Gruber ve vrtulníku) a skleněnými dveřmi vběhněte do budovy. Prostřílejte se až k dalšímu postřelenému policistovi. Po krátkém rozhovoru se přepněte na pěsti a do další místnosti vejděte v tichém módu. Zezadu se přibližte ke zloději s červenou páskou na rukávu. Chyťte ho pod krkem a odzbrojte jeho dva kumpány. Potom rozhovorem s Dickem ukončete první část úrovně.

Nyní můžete pokračovat dál. Proběhněte místností ostřelovanou vrtulníkem a prostřílejte se až k místnosti, ve které dva zloději drží svázaného kapitána. Zastřelte je přes sklo a pak kapitána rozvažte. Chodbou se k vám blíží další protivníci, takže se na ně připravte. Pak si s Alem promluvte a až odpajdá, prostřílejte se k dalšímu schodišti. Střelbou zlikvidujte miny na levé stěně a za dalším rohem zastřelte dvojici protivníků (snaží





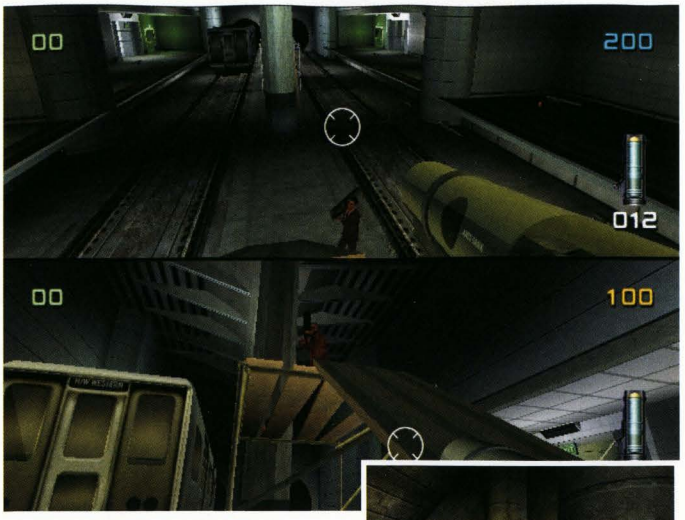
se vloupat do zbrojnice, ve které najdete pár užitečných věcí). Pokračujte k výslechovým místnostem, ve kterých se pohybuje několik zlodějů. Až budou všichni mrtví, vejděte do místnosti určené pro identifikaci zločinců. Použijte interkom a promluvte si s Lucy. Po krátkém rozhovoru se pokuste střelit do skla. Po neúspěšných pokusech se Lucy pokusí sklo rozbít židlí. Vy musíte do skla vystřelit přesně ve chvíli, kdy židle udeří do skla (máte dost pokusů). Lucy vám v průběhu dalšího rozhovoru předá klíče od cel.

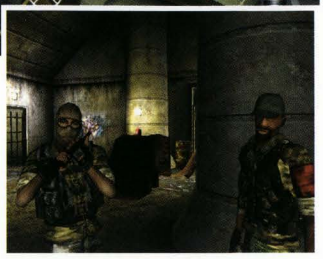
Běžte k celám a otevřete třetí celu vlevo. Promluvte si s vězněm a ten se vydá k hlavnímu počítači. Pak otevřete druhou celu vpravo a promluvte si s dalším vězněm. Až bude počítačový systém opět funkční, tak se Nitric vydá odstranit bomby umístěné na východu z budovy. Po krátké animaci a načtení třetí části úrovně vyběhněte ven z budovy a postřílejte všechny protivníky v okolí. Jeden z nich má u sebe kufřík, který musíte sebrat. Až postřílíte všechny zloděje v okolí budovy, úroveň skončí.

## HOLLYWOOD FILM STUDIO

Běžte k brance za strážnicí a střelte do zámku. Pokračujte doprava a u zamčené brány narazíte na skupinku policistů ze zásahové jednotky. Promluvte si s velitelem (nemá přilbu) a on vám dá přístupovou kartu ke studiu 1. Běžte zpět ke vstupní bráně a pokračujte k vratům vedoucím do studia 1. Postřílejte všechny vevnitř a po schůdcích vyběhněte na scénu. V zadním levém rohu najdete otvor, u kterého uslyšíte krátký rozhovor. Až skončí, seskočte dolů a postřílejte všechny zloděje ohrožující zajaté herce. Promluvte si s hercem vlevo a získáte klíč od studia 3. Jděte na plošinu vysokozdvižného vozíku a dveřmi na ochozu se dostanete do dalšího studia. Zde se prostřílejte papírovými stěnami až do vzdáleného rohu, ve kterém najdete žebřík (pokud ho nevidíte, rozstřílejte kulisy kolem sebe). Po žebříku a schodišti se dostanete do prostoru kanceláří. Prostřílejte se až na balkón s odstřelovačem a vezměte si jeho zbraň.

Vaším dalším úkolem bude krýt postup zásahové jednotky. V prostoru před vámi se postupně objeví pět odstřelovačů, které musíte včas zlikvidovat. Až budou všichni mrtví, z balkónu seskočte do nafouknutého červeného polštáře. Pokračujte do studia 3, ve kterém se odehrává další část úrovně. Vstupujete do džungle, ve které je několik schovaných protivníků. Až před vámi exploduje provazový most, seskočte do propasti a detonátorem odpalte zbývající nálože. Po zničeném můstku vylezte zpět nahoru a propast přelezte po spadlých palmách vpravo. Na konci studia drží několik zlodějů herce jako rukojmí, takže pro jistotu



použijte odstřelovačku. Zadními dveřmi vyběhněte ze studia a pokračujte doprava. Střelte do brzdy pod koly přívěsu a ten prorazí bránu vedoucí do exteriérů ve stylu Divokého západu. Zlikvidujte veškerý odpor a čeká vás souboj se závěrečným protivníkem. Je to Nitric, kterého byste měli pomocí útočné pušky snadno dostat. Běžte k němu a úroveň skončí krátkou animací.

## THE SIERRA CORRECTIONAL FACILITY

Po úvodní animaci se vaše cela otevře a vy můžete vyjít ven. Nejprve se potichu zbavte dvou strážných, kteří hlídkují na ochozech před celami (nesmíte je zabít). Potom v prvním patře najděte celu, ve které na posteli leží cigarety. V jedné z protějších cel najdete chlápka, který vás o ně požádá. Podejte mu je a on vám také zapálí. Jděte do předposlední cely v této řadě a pomocí zapálené cigarety zapalte pohozenou matraci. Nyní rychle utíkejte nad východ z tohoto bloku. Strážný hlídající východ totiž vyběhne uhasit oheň a vy musíte za jeho zády seběhnout do přízemí, kde se schováte v jedné z cel u východu. Až se bude vracet na své místo, tak ho potichu sledujte a on vám v klidu otevře dveře vedoucí z tohoto bloku. Na chodbě si dejte pozor na chlapíky s bednami a v protější kanceláři tlačítkem na stěně otevřete výtah. Tím vyjedete na střechu, kde musíte utíkat směrem doprava. Na jejím konci uvidíte explozi, po které můžete dírou ve střeše seskočit do malé místnosti. Skočte do šachty na špinavé prádlo a po krátké animaci končí první část úrovně.

Zatlačte do vozíku s prádlem a potom proběhněte dveřmi, které vám prorazí. V chodbě za prádelnou najdete zraněného strážného, který vám za lékárničku dá klíče od skříňky s brokovnicí. Následující část je dost lineární. Musíte se prostřílet věznicí až k velké bráně, kterou si otevřete tlačítkem vlevo. Venku je spousta vězňů, takže se nudit nebudete. Narazíte ale také na strážné, kterým samozřejmě nesmíte ublížit (kolem těch musíte prostě proběhnout a co nejlépe se krýt). Probojujte se až k basketbalovému hřišti a po žebříku na stěně vlevo vylezte na střechu. Z té se dostanete vyraženým oknem do další části věznice. Zde se prostřílejte až do výtahu, ve kterém končí druhá část úrovně.

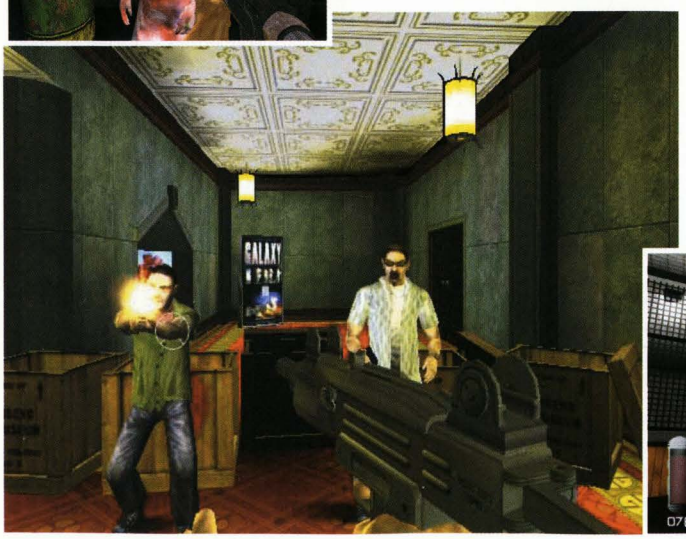
Promluvte si s bláznem, který sedí přímo před vámi. Ten vám prozradí, jak máte přepnout páky v kontrolní místnosti (bráno zleva: nahoře, dole, nahoře, nahoře, dole). Otevřenými dveřmi proběhnete do oddělení bláznů. V první cele vlevo odsuňte plakát za postelí a dírou prolezte do ventilace. Ve vyšším patře přepněte větrák až na rychlost 5 a prolezte otvorem vzniklým po odtržení jedné lopatky. V následující velké místnosti nejprve přestřelte lano, na kterém

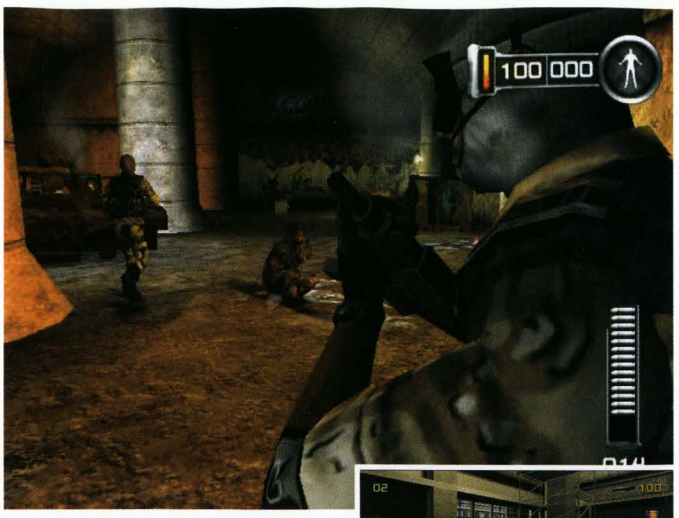
se vězni snaží oběsit policistu. Pak postřílejte všechny vězně a po rozhovoru s policistou se převlečte do policejní vesty. Běžte k mřížím a použijte ovládací panel. Vyběhněte po schodech a ventilační šachtou se dostanete do chodby za mřížemi. Prostřílejte se až na marodku. Za ní se prostřílejte nad první schodiště a v chodbě vpravo najdete dveře vedoucí do kanceláře s krbem. Zastřelte oba vězně uvnitř a na stole seberte papírek s kombinací sejfu. Dotlačte stůl ke krbu a odsuňte obraz nad ním. Uvnitř sejfu najdete svazek univerzálních klíčů patřící správci věznice. Nyní se prostřílejte nepřehlednou spletí chodeb až k místnosti, ve které se skupina vězňů chystá popravit správce. Až všechny postříláte, tak správce rozvažte a on vám odemkne dveře vedoucí na střechu. Zde vás čeká několik posledních vězňů a Nitric. Po jeho zabití vyběhněte na přistávací plochu, kde úroveň po krátké animaci končí.

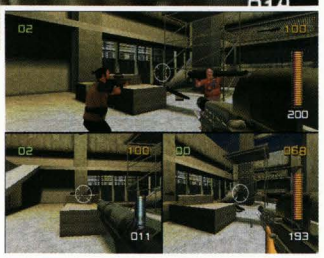
## CESAR TUNA FACTORY

Před vámi je velké prostranství plné protivníků. Pokud je obejdete zprava, dostanete se k rotačnímu kulometu, který se bude rozhodně hodit. V zadní části prostranství potom najdete vrata, za kterými leží na bedně pás s granáty. Seberte je a pokračujte do osvětlené kontrolní místnosti. Chodbou za ní se prostříláte až na další malé prostranství, kde si dva zloději trénují střelbu na nevinném dělníkovi. Na rohu je velká bedna, přes kterou na ně můžete hodit granát. Pokračujte kolem jejich mrtvol a v budově vlevo vyběhněte do prvního patra. Zde najdete dvě místnosti. Nejprve běžte do té pravé, ve které jeden z Gruberových mužů hlídá dva dělníky. Opatrně ho odstraňte a od dělníků v průběhu rozhovoru získáte klíč od skladiště. Pokračujte do vedlejší místnosti. Zastřelte další dva protivníky, pak prostřelte okno a vyskočte na ochoz za ním. Kousek od vás jsou dveře vedoucí do skladiště.

Na začátku druhé části úrovně zastřelte sadistu s plamenometem. Seskočte dolů, seberte plamenomet a použijte ovládací panel, který rozpohybuje jeřáby s konzervami. Vyskákejte zpět na ochoz a pokračujte po pohybujících se konzervách. V další místnosti nejprve postřílejte všechny protivníky a potom rozstřílejte zámky na klecích s barely. Až se všechny barely na hladině ustálí, tak po nich přeskákejte na druhou stranu. Několika následujícími chodbami a schodišti se prostřílejte až do světlé chodby s prohlubní uprostřed. Seskočte dolů a dopravníkový pás se dá automaticky do pohybu. Budete muset postřílet všechny protivníky po stranách pásu a ještě přeskakovat ostnaté válce. Na konci vyskočte na krátké schodiště a pokračujte až do velké haly s dalšími dopravníkovými pásy. Až postříláte početnou skupinku protivníků, najděte stůl s azbestovými rukavicemi.



Dál pokračujte dveřmi, které otevřete ventilem. Po chvilce se dostanete do místnosti s velkou nádrží plnou vody. Vyprázdněte do její spodní části jeden zásobník a až bude prohlubeň před vámi plná vody, tak přeskočte po plovoucí bedně na druhou stranu. V další místnosti nejprve rychle zastřelte protivníka na nádrži vlevo a pak vyprázdněte pro jistotu dva zásobníky do spodní části nádrže (pokud se totiž dělník uvnitř utopí, budete hrát celou druhou část od začátku). V další chodbě rychle zastřelte chlapíka s plamenometem a potom pokračujte do prvního mrazáku. Až budou všichni uvnitř mrtví, tak běžte ke zmrzlému ventilu u východu a použijte na něj plamenomet. Na rozžhavený ventil použijte azbestové rukavice a cesta do druhého mrazáku je volná. Opět postřílejte všechny Japonce a potom běžte ke dveřím vpravo. Několikrát střelte do bomby s kapalným dusíkem nalevo od nich a dveře zmodrají. Střelte do nich a dveře se rozpadnou.

Vyběhněte z továrny do přístavu a dál pokračujte velmi opatrně. Na molu před nákladní lodí totiž stojí rotační kulomet a na kontejnerech je umístěn střelec s raketometem. Prostřílejte se přes ně až k dvojici Gruberových mužů, kteří drží dva dělníky jako rukojmí. Nalevo od nich vidíte potrubí a na něm červenou páku. Střelte do páky a několik tuňáků umožní dělníkům vytrhnout se ze zajetí. Díky tomu můžete oba protivníky snadno zastřelit. Potom si promluvte s dělníky a jeden z nich přeběhne k jeřábu u dalšího skladiště. Vyskočte na kontejner zavěšený na jeřábu a po jeho zvednutí skočte oknem do skladiště. Uvnitř nejprve poctivě postřílejte všechny protivníky a potom si do ruky vezměte pistoli s tlumičem. Otevřete vrata vedoucí do druhé části skladu a vyslechněte krátký rozhovor. Potom bez jediného hlasitého zvuku zastřelte strážného u kamiónu a naskočte do návěsu. Až doběhnete na jeho konec, úroveň skončí.

## FERNANDEZ WAREHOUSE

Na parkovišti kolem vás je dost protivníků, takže musíte co nejdříve získat pořádnou zbraň. Až se vám podaří všechny protivníky v okolí zlikvidovat, běžte do budky u vjezdu na parkoviště a tlačítkem u vysílačky pusťte dovnitř další kamión. Potom běžte k vykládací rampě a porozhlédněte se kolem po stojanu s podivnou nádrží. Z bezpečné vzdálenosti do ní

střelte a vychutnejte si krásnou explozi. Právě jste zničili první z deseti nádrží plných raketového paliva. Vyskočte na krátkou rampu vedoucí ke dveřím a dál na hromadu beden vlevo. Z těch skočíte na návěs kamiónu, ze kterého můžete přeskočit nízkou zeď přímo před vámi. Pokračujte doprava a prostřílejte se na další parkoviště. Zde zlikvidujte druhou nádrž s raketovým palivem. Potom si všimněte velké zavěšené bedny, kterou můžete uvést do pohybu pákou na stěně opodál. Opětovným použitím páky ji zastavte u vzdálených vrat. V této poloze můžete přes bednu vyskákat na střechu nízké budovy, ze které slyšíte Lucy. Po žebříku pokračujte na vyšší střechu, ze které uvidíte místnost s Lucy sedící na židli. Prostřelte sklo a seskočte dolů. Falešná panna exploduje a vy si na stole vedle ní můžete sebrat papír s přístupovým kódem. Po schodech seběhněte do další místnosti, kde si díky přístupovému kódu můžete otevřít dveře s číselným panelem.

Otevřete dveře a prostřílejte se kartotékou a kancelářemi až do skladiště. Zde uvidíte na zemi pod sebou dva protivníky postávající u třetí nádrže s raketovým palivem. Střelte do nádrže a potom seskočte dolů. Vrata vpravo si otevřete zatáhnutím za páku. V následující chodbě uvidíte na ochozu vlevo dva protivníky postávající u tlačítka na zdi. Oba je zastřelte a potom

střelte do tlačítka. Tím si pootevřete vrata do dalšího skladiště. Postřílejte další početnou skupinku protivníků a dejte si při tom pozor na bedny s rachejtlemi. Ve skladišti najdete také další tři nádrže s raketovým palivem. Po jejich zničení běžte úplně dozadu, kde se po jedné malé bedně dostanete na hromadu větších. Po těchto hromadách přeskákejte až ke vchodu, kde můžete vyskákat na ochoz vlevo. Nyní už vám jen zbývá přeskákat po ochozech k východu.

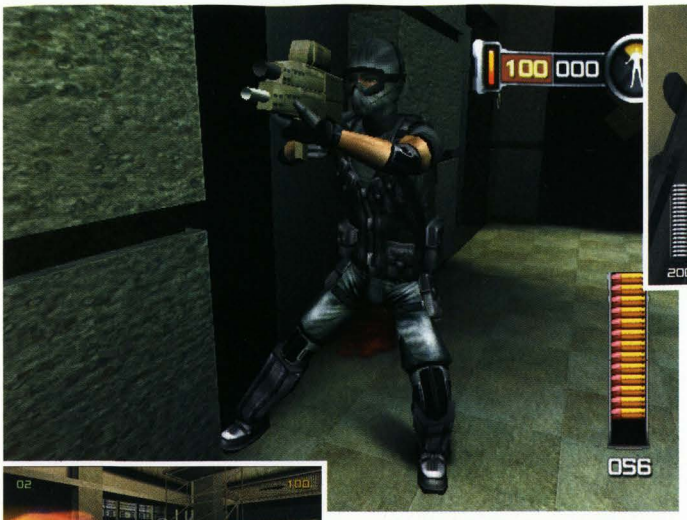
Po chvilce se dostanete do obrovského skladiště se dvěma vysokozdvižnými vozíky. Seskočte dolů a ve výklenku vlevo najdete sedmou nádrž s raketovým palivem. Pro jistotu ji zničte a pak aktivujte ovládacím panelem první vozík. V počáteční pozici je jeho plošina těsně nad zemí, takže na ni můžete vyskočit. Na plošině projedete kolem regálu, na kterém musíte zničit osmou nádrž s raketovým palivem. Ve druhé krajní pozici vozíku můžete přeskočit na krátký ochoz. Z něj vede cesta do kontrolní místnosti, ve které musíte aktivovat další dva ovládací panely. Nyní se vraťte zpět na ochoz a přeskočte z něj na plošinu prvního vozíku. Z ní přeskočte do regálu, ve kterém jste zničili osmou nádrž. Prolezte malou dírou na druhou stranu a postřílejte protivníky vlevo. Až kolem vás bude projíždět druhý vozík směrem doprava, tak si vlezte na rám nad jeho plošinou. Z něj pak můžete přeskočit na nejvyšší úroveň regálů (přímo z plošiny tam nevyskočíte). Nyní můžete vylézt po žebříku na sloup, ze kterého budete muset po klimatizaci přeskákat na druhou stranu skladiště. Zde najdete východ v podobě vstupu do klimatizace.

Před vámi vidíte vysokozdvižní vozík s obrovskou bednou. Vyskočte na jednu z menších beden a až se na vás vozík rozjede, tak ho přeskočte. Na konci chodby si otevřete velká vrata a pokračujte doleva. Ve velkém skladišti nejprve postřílejte všechny protivníky a potom zničte devátou nádrž. Po žebříku vylezte na ochoz nad vchodem a běžte po něm do středu skladiště. Nad vámi jsou tři balóny, které začnou po zásahu klesat. Využijte toho a po klesajícím balónu přeskočte na druhý ochoz. Zde použijte ovládací panel, který uvede do pohybu dopravníkový pás. Skočte na něj a čeká vás jízda několika dalšími skladišti. Ve druhém pojedete kolem poslední nádrže s raketovým palivem. Z posledního skladiště vyběhněte na chodbu, kterou se konečně prostřílíte ke Gruberově raketě. Až postřílíte všechny protivníky kolem ní, tak vás čeká závěrečný souboj s Natašou.

## NAKATOMI PLAZA

Hra pokračuje v dějišti prvního dílu filmové série. Vejděte do budovy a pokračujte do prostoru výtahů. Zde se strhne krátká přestřelka, po které se pořádně vyzbrojíte. Pokračujte do pravé chodby a nastupte do posledního výtahu vlevo. Gruber vás bohužel při cestě nahoru zastaví ve 22. patře. Vyběhněte z výtahu a běžte k otevřenému laptopu. Po krátké animaci a načtení další části úrovně běžte do zadní kanceláře. Kde vidíte vpravo za oknem údržbářskou plošinu. Vedle ní je pootevřené okno, které můžete otevřít úplně. Přeskočte na plošinu a použijte její ovládací panel. Až se plošina zastaví, proskočte oknem dovnitř a prostřílejte se k výtahu (hledejte výtah s podsvětleným tlačítkem přivolání). Ten vás tentokrát vyveze do 23. patra. Prohledejte ho a u jednoho z protivníků najdete důležitou vysílačku. Opět se vraťte do výtahu a pokračujte do 24. patra. Zde nemusíte z výtahu vůbec vylézat, protože na patře není nic důležitého. Pokračujte tedy do 25. patra, kde jsou na chodbách umístěny velmi nepříjemné rotační kulomety. Zbavte se jejich obsluhy a počkejte na malou skupinku protivníků, která přijede výtahem. Potom vejděte do dveří nalevo od druhého rotačního kulometu.

Tato část úrovně je velmi lineární. Po schodech vyběhněte do nejvyššího dostupného patra a vyjděte na chodbu. Tímto patrem se musíte prostřílet až ke dveřím s označeným zeleným nápisem EXIT. Otevřít jdou všechny prosklené dveře a také



dřevěné dveře s mřížovou strukturou. Za dveřmi EXIT najdete další nouzové schodiště. Vyběhněte o další dvě patra výš, kde vás čeká stejný úkol. Také na tomto patře totiž hledáte dveře označené nápisem EXIT. Tentokrát je za nimi ale výtah, který vás doveze do poslední části úrovně. Zde vás čeká první protivník hned za dveřmi výtahu. Další jsou ve velké místnosti vlevo, takže vylézejte opravdu opatrně. Na konci velké místnosti najdete dveře do kanceláře, ve které sedí Lucy přivázaná k židli. Váš příchod k ní bohužel aktivuje časovanou bombu, kterou můžete vypnout pouze pomocí správného kódu. Prostřílejte se velkou místností až na ochoz v prvním patře. Zde najdete protivníka s červenou páskou na rukávu. To je velitel, ze kterého po smrti vypadne deaktivační kód nálože. Rychle se vraťte k Lucy a rozvažte ji. Váš následující úkol je velmi jednoduchý. Sledujte Lucy do výtahu, který vás vyveze na střechu. Vyjděte ven z budovy a postřílejte všechny protivníky v okolí. Potom doběhněte ke schodům vedoucím na přistávací plochu. Pokud jsou všichni protivníci mrtví, zde úroveň skončí krátkou animací.

## THE HOLMES OBSERVATORY

Hvězdárna před vámi je doslova v obležení. Běžte doleva a lehněte si za nízkou zídku. Plížením se přibližte k hvězdárně a počkejte, až z její střechy vzlétne vrtulník. Vyprázdněte do něj jeden zásobník a počkejte si na jeho pád. Po explozi vrtulníku běžte co nejrychleji podél stěny vlevo (dejte si pozor na miny) a za jeho vrakem najdete zničené dveře. Těmi se dostanete na schodiště, po kterém vyběhnete na střechu s automatickými raketomety (jsou nezničitelné). Zastřelte oba protivníky pod prvním raketometem a od jednoho z nich získáte Circuit Breaker. Na okraji střechy uvidíte malou kladku, na které je zavěšena bedna. Střelte do závěsného lana a bedna se spustí až na zem. Nyní můžete na kladku opatrně skočit a vaše postava automaticky sešplhá na zem (musíte se trefit přesně do trojúhelníku, který kladku drží). Nyní se prostřílejte kolem budovy na její druhou stranu (cestou si dejte pozor na miny na stěnách). Zde postřílejte početnou skupinku nepřátel a u stěny najdete umírajícího údržbáře. Promluvte si s ním a získáte klíče s vysílačkou.

Po krátkém radiovém hovoru se vraťte zpět k lanu, po kterém jste sešplhali dolů. Vylezte zpět na střechu a pokračujte doleva. Zde najdete dveře vedoucí pod hvězdářskou kopuli. Než ale vejdete dovnitř, tak si pro jistotu připravte Circuit Breaker. Kousek za vchodem je totiž kufříková bomba, kterou musíte odstranit namačkáním správné kombinace tlačítek (vidíte ji téměř uprostřed obrazovky). V malé kontrolní místnosti potom konečně na panelu vpravo deaktivujete raketomety. Pak použijte panel s monitorem a kopuli nastavte tak, aby žebřík mířil na střechu vlevo. Až budete s jeho pozicí spokojeni, vyběhněte ven a vyskákejte k němu. Uvnitř kopule si opět připravte Circuit Breaker, protože u dveří o patro níž vás čeká druhá kufříková bomba.
V chodbě za dveřmi konečně končí první část úrovně.

Nyní se musíte prostřílet kanceláří a chodbou do velké haly. Dveřmi v přízemí vejdete do chodby, ve které stojí žena ve večerní róbě. Ustupte od dveří a nechte je zavřít. Při druhém otevření čekejte těžký odpor početné skupinky protivníků. Na konci chodby potom zneškodněte třetí kufříkovou bombu. V následující místnosti rozstřílejte mříž na sloupu a po žebříku slezte o patro níž. Nyní se budete muset prostřílet několika chodbami až ke krátkým schůdkům. Pokračujte rovně a v malém skladišti deaktivujte předposlední kufříkovou bombu. Vraťte se ke schůdkům a prostřílejte se místností s generátory, ve které na vás čeká opravdu velké množství protivníků (pozor na střelce nad stropními mřížemi).

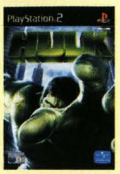
Za touto místností najdete malou kancelář, ve které musíte použít velký přepínač v rohu. Postupujte dál a na několikapatrovém schodišti absolvujete krátký rozhovor s Alem. Nad schodištěm vás čeká velmi nepříjemná situace. V místnosti nalevo je několik rukojmích, na které míří dva střelci. Jediným řešením je naběhnout rychle dovnitř a oba střelce včas zlikvidovat. Až budou všichni protivníci mrtví, tak v zadní části místnosti zlikvidujte poslední kufříkovou bombu. Pak střelte do podstavce, který drží obří glóbus. Ten prorazí dveře do další chodby, ve které jsou umístěny dva rotační kulomety (pokud vám nezbývá moc zdraví, tak vám vřele doporučujeme použít Hero Time). Nyní si dejte pozor, protože u dveří na konci chodby budete napadeni zezadu. Zbavte se útočníků a otevřete dveře. Čeká vás poslední část úrovně. Běžte k zábradlí a nalákejte na sebe pozornost protivníků pod vámi. Pak se stáhněte a postřílejte je na schodišti vedoucím nahoru. Seběhněte dolů a za další chodbou už na vás čeká Frontier. Jako zbraň používá rotační kulomet, takže k němu musíte přistupovat s maximální opatrností. Doporučujeme vám přikrčit se a útočit přímo ze schodiště. Pokud totiž nevyběhnete moc, tak nebude vaší palbu opětovat. Až ho zabijete, máte 25 vteřin na opuštění budovy. Rychle si doběhněte pro jeho rotační kulomet a rozhlédněte se po sálu. Nad vchodem uvidíte malé zelené světlo, které označuje východ. Stačí prostřílet rotačním kulometem troje dveře a máte to za sebou.

**Jakub Holý**

# Hulk

**Bruce Banner alias zelený obr Hulk právě přichází na scénu...** a garantujeme vám, že pro všechny jeho protivníky bude lepší se mu vyhnout.

INFO



■ **VYDAVATEL:** Vivendi ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Radical Ent. ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

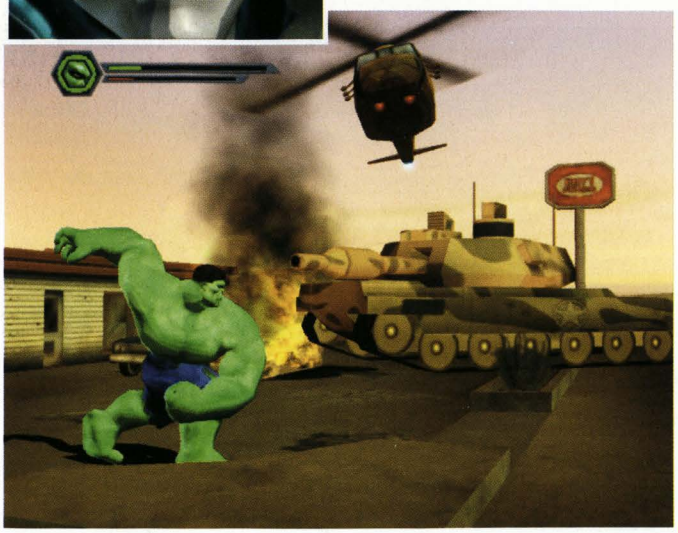
Pokud vás baví do čehokoliv bezhlavě mlátit a rodinní příslušníci vám to zakazují, s touto hrou se vyřádíte dosyta.

### Inner Torment

První úroveň má charakter tréninku. Sledujte instrukce, které se vám budou ukazovat ve spodní části obrazovky. Nejprve se naučíte používat základní útoky ▢ a jejich kombinace se zuřivostí △. Potom si vyzkoušíte chytání a házení nejrůznějšími předměty a protivníky ○. Všechny předměty ale můžete také používat jako zbraň ▢. Až si vyzkoušíte všechny základní bojové techniky, tak se na scéně objeví tank. Na ten nemůžete útočit přímo, protože může aktivovat ochranné pole. Naštěstí můžete dobře načasovaným úderem (když bude asi dva metry před vámi) odrazit jednu z raket, které na vás střílí. Zničením tanku první úroveň končí.

### Desperate Measures

Druhou úroveň budete absolvovat ve své lidské podobě. Přeběhněte parkoviště a uvnitř budovy se propližte pod přepážkou u vchodu. Pak doběhněte k výtahu, u kterého vás čeká krátká animace. Po jejím skončení použijte výtah a vyjeďte do patra s laboratoří. Zde se opět propližte pod přepážkou strážní místnosti a doběhněte k počítači na konci chodby. Po jeho použití se vám na obrazovce objeví vzorový kód (horní řádek) a jeho rozházená varianta. V omezeném časovém limitu musíte na rozházeném dolním řádku sestavit stejný kód, jaký vidíte ve vzorovém řádku. Postup je velmi jednoduchý. Ve spodním řádku najděte znak, který je ve vzoru úplně vlevo, a přesuňte ho také úplně doleva. Pak postupujte stejně s druhým znakem zleva. Metodu opakujte, dokud nesestavíte celý kód.



Uvnitř laboratoře budete muset nejprve porazit dva vojáky. Potom běžte k velkým tmavým krabicím napravo od prosklené části laboratoře. Po vašem přiblížení se na nich objeví zelený kruh a vy je můžete chytit a odtáhnout. Tím si odkryjete vstup do druhé části laboratoře, ve které nejprve zatáhněte za dvě páky po stranách výtahu a potom ho použijte. V poslední části laboratoři doběhněte k počítači, ve kterém budete muset opět v tvrdém časovém limitu sestavit kód podle vzoru ve vyšším řádku. Pak už jen dojděte k nově otevřeným dveřím a vychutnejte si další animaci.

### Betrayal

Tato úroveň je velmi jednoduchá a rychlá. Vaším jediným úkolem v ní bude sledovat nepřehlédnutelné stopy mutanta jménem Ravage (jde hlavně o rozbitá skla, proražené stěny a poškozené okraje střech). Jděte stále po těchto stopách a útočících vojáků si všímejte jen v případě nouze. Pokud doběhnete na okraj střechy nebo díru ve vnější stěně budovy, budete muset přeskočit na sousední budovu (o směr skoku se starat nemusíte). Nakonec se dostanete až do slepé uličky, ve které Hulk automaticky seskočí do podzemí.

### Beneath the City

Vaše pronásledování Ravage bude pokračovat v kanalizaci. Tentokrát ovšem nebudete sledovat žádné jeho stopy, protože se budete muset jednoduše probít jediným hlavním tunelem. Kromě vojáků vám budou tento úkol komplikovat také bezpečnostní vrata, která jsou na rozdíl od vrat v pražském metru plně funkční. Těsně za Ravagem se tedy budou zavírat a vy je budete muset prorážet. To vás bude zpomalovat a vojáci vás díky tomu vždy několikrát zasáhnou (u vojáků se štítem musíte při útoku počkat, až ho vypnou). Jejich likvidací se ale zdržujte jen občas (když se plně nabije váš ukazatel vzteku, můžete zničit celou početnou skupinku jedinou ranou a ušetříte si tak spoustu času). Nakonec doběhnete do místnosti, ve které seskočíte dírou v podlaze o jedno patro níž. Zde budete muset nejprve pozabíjet všechny vojáky. Teprve potom prorazí další početná skupinka vojáků díru ve zdi a vy můžete pokračovat do poslední haly úrovně. Zde opět pobijte všechny vlny útočně naladěných vojáků a po likvidaci posledního Hulk automaticky skočí do temného tunelu na druhém konci haly.

### End of the Line

Jakmile vyběhnete na začátku úrovně mezi skupinku vagónů, několik protivníků prorazí velká šedá vrata nalevo od vás. Těmito vraty vběhněte do depa, ve kterém si budete muset cestu dál prorazit dalšími šedými vraty (je jedno, jestli prorazíte levá nebo pravá vrata). Stejný postup musíte opakovat také v několika dalších halách plných protivníků. Stejně jako v předchozích úrovních je pobíjení protivníků nepovinným zpestřením hry. Po nějaké době se probijete až na další otevřené prostranství, na kterém vaše cesta po kolejích končí. Pokračujte do vzdáleného levého rohu, kde musíte přeskočit nízké zábradlí. Po tomto skoku úroveň končí.

### A Different Breed

V této úrovni se utkáte s jediným protivníkem. Jeho jméno je Half-Life a v boji s vámi má jednu velmi nepříjemnou výhodu. Pokud se ho dotknete, tak vám ubere kousek zdraví. Vaší jedinou šancí je tedy použít proti němu předměty, které se povalují všude kolem (nejúčinnější budou samozřejmě velké kovové

## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Křížek »** Výskok nebo skrčení
**Kolečko »** Akce
**Čtvereček »** Úder
**Trojúhelník »** Gamma
**R1 a R2 »** Zaměření
**L1 a L2 »** Volné rozhlížení
**Pravá páčka »** Změna cíle
**Levá páčka »** Pohyb

bedny nebo vysokozdvižný vozík, který je opravdu netradiční zbraní). Všechny předměty se budou časem automaticky obnovovat, takže vám zbraně nikdy nedojdou.

V průběhu souboje vás bohužel čeká jedno nepříjemné překvapení. Až Half-Lif přijde o celý ukazatel zdraví, tak si ho znovu dobije a začne bojovat ještě úporněji než s první polovinou zdraví. Pokud mu ale uberete také celý druhý ukazatel zdraví, tak už se žádné další dobíjení nekoná.

### Infiltration

Opět je před vámi mise, ve které si moc nezabojujete. Za každou cenu se totiž musíte vyhnout reflektorům na strážních věžích a pokud možno také hlídkujícím vojákům. Běžte tedy za nákladní auto nalevo před vámi a nechte kolem sebe projít všechny tři hlídkující vojáky. Potom oběhněte strážní věž a za ní uvidíte u plotu malou bednu, kterou můžete přesunout až k malému přístřešku za plotem. Po bednách potom vylezete na přístřešek. Tím překonáte plot, za kterým spí několik obrovských hlídacích psů. Pomalou chůzí kolem nich projděte až k dalším bednám, po kterých vylezete na přístřešek u plotu na druhé straně ohrady. Pokračujte směrem doprava a kolem strážní věže proběhněte k jasně označenému počítači. Jeho použitím na chvíli vyřadíte reflektory na strážních věžích. Schovejte se za bedny u počítače a zezadu zlikvidujte vojáka, který se zastaví kousek od vás.

Proběhněte kolem jeho kolegy a na konci dlouhé uličky zahněte doleva. Zde opět pomocí beden překonáte další plot. Držte se levé stěny a dávejte si pozor na četné hlídky. Po chvilce dorazíte ke generátoru, vedle kterého je označena cesta na světlý kontejner. U stěny budovy napravo od vás uvidíte několik beden, které budete muset ke kontejneru přitáhnout (pozor na reflektor). Až budete za plotem, tak zatáhněte za páku vedle generátoru. Tím si otevřete vrata vedoucí ke generátoru na druhé straně budovy. Doběhněte k němu a opět zatáhněte za páku. Zkratováním druhého generátoru si otevřete dveře vedoucí do budovy mezi generátory. Uvnitř se propližte pod stěnou vlevo (vojáci vás zde rozhodně nesmí ani zahlédnout) a doběhněte k počítači, ve kterém musíte jako obvykle sestavit správný kód podle pevně stanoveného vzoru. Úspěšným sestavením kódu úroveň končí.

### Facilities

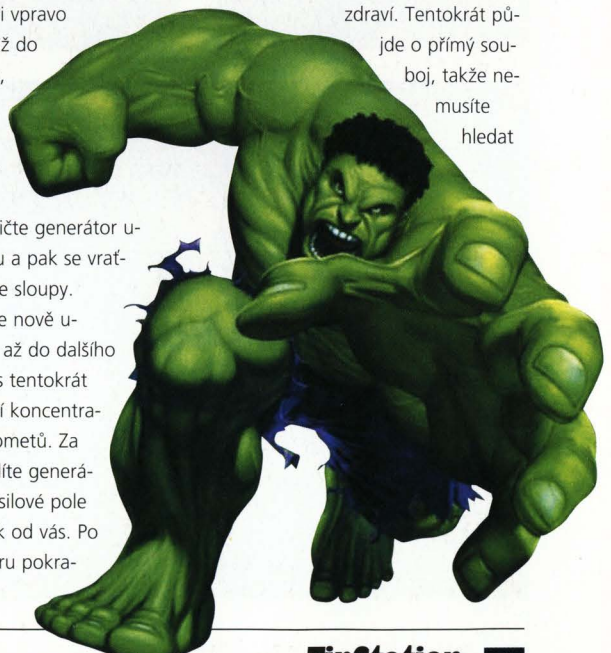
Před vámi je úroveň, ve které si pro změnu vychutnáte Hulkovu brutální sílu. Zničte rotační kulomet přímo před vámi a dál pokračujte do chodby, ze které vyběhne několik vojáků. Na první křižovatce chodeb zahněte doprava a probijte se až ke generátoru, který musíte rozbít. Tím se zbavíte silového pole, které vám jinak blokuje další cestu. Postupně se probijete několika chodbami až do velkého mrazáku za jídelnou. Za ním zahněte na dalším rozcestí doleva, protože musíte rozbít další generátor. Po uvolnění druhého a také posledního silového pole v úrovni pokračujte v postupu věznicí. Nakonec se probijete do velké haly plné cel. Zde poprvé narazíte na mutanty, kteří vydrží poměrně dost zásahů. Ve dvojici by pro vás ale neměli znamenat větší nebezpečí. Až odrazíte dostatečný počet útoků, tak se vám označí poklop uprostřed haly. Chvilku na něm poskakujte a až ho prorazíte, tak seskočte do širokého otvoru, ve kterém úroveň končí.

### Substructure

Probojujte se chodbami až do malé místnosti se dvěma sloupy. Za dveřmi vlevo uvidíte silové pole, takže je vám určitě jasné, že budete muset opět zlikvidovat generátor. Pokračujte tedy dveřmi vpravo a probojujte se až do velkého hangáru, ve kterém se musíte nejprve postarat o rotační kulomety. Po jejich likvidaci zničte generátor uprostřed hangáru a pak se vraťte do místnosti se sloupy. Odtud pokračujte nově uvolněnou cestou až do dalšího hangáru, kde vás tentokrát čeká o něco větší koncentrace rotačních kulometů. Za trojicí z nich uvidíte generátor, který napájí silové pole za dveřmi kousek od vás. Po zničení generátoru pokračujte uvolněnou chodbou až do velké místnosti, ve které můžete seskočit o patro níž. Zde vyběhne několik mutantů z dlouhé chodby, která se za nimi uzavře. Pobijte všechny mutanty a potom rozmlaťte kovové dveře, které vydrží poměrně dost zásahů. V chodbě za dveřmi úroveň končí.

### Savior

A je zde další velký souboj. Nejprve ale budete muset zničit všechny čtyři počítače kolem uvězněné Betty Ross. To nebude úplně jednoduché, protože vaši protivníci jsou velmi dotěrní. Přesto se nesmíte zdržovat žádným bojem, protože Betty moc dlouho nevydrží (sledujte ukazatel v levém horním rohu). Až bude zničen poslední počítač, objeví se na obrazovce ukazatel Madmanova zdraví. Tentokrát půjde o přímý souboj, takže nemusíte hledat



žádné zbraně. Prostě se do něj pusťte klasickými údery a občas si vymlaťte nějaké to zdraví z okolo pobíhajících vojáků.

### Chemical Effect

Tuto úroveň budete celou absolvovat v přestrojení za vojáka. Převlek bohužel neznamená dokonalé krytí, takže se nesmíte přiblížit k žádnému vojákovi nebo vědci na vzdálenost menší než 3 metry. Vaším prvním úkolem bude získat dvě základní složky protilátky rušící efekt chemikálie, která vám znemožňuje proměnit se v Hulka. Od vaší cely běžte směrem doleva a na první křižovatce pokračujte opět vlevo. Dostanete se do místnosti, ve které je umístěn kruhový výtah. Tím vyjedete do patra se dvěma hlavními laboratořemi. Doběhněte na křižovatku chodeb, na které je rozhodnutí o dalším směru na vás. Na konci obou chodeb je totiž laboratoř, ve které získáte jednu složku protilátky. Najděte počítač označený zelenou šipkou a po složení správného kódu získáte potřebnou chemikálii. Po získání obou základních složek běžte zpět do místnosti s výtahem a pokračujte o patro výš.

Kousek od výtahu začíná chodba, kterou se dostanete do laboratoře s tankem uprostřed. U jednoho z počítačů svítí zelená šipka. Vložte do něj obě složky protilátky a použijte počítač. Po složení kódu získáte čistou protilátku, se kterou musíte pokračovat do další laboratoře. Zde budete opakovat stejný postup. Po složení kódu tentokrát získáte injekci s protilátkou, která je připravena k použití. Nyní už stačí doběhnout zpět k výtahu, na kterém úroveň končí.

### Spearpoint

Je na čase opustit základnu. Po přeměně do podoby Hulka by to neměl být problém. Slepé konce chodeb velmi snadno poznáte, takže byste neměli bloudit. Stačí o něco málo zvětšit dveře, které vám stojí v cestě, a můžete se patrem probít až k obrovskému nákladnímu výtahu. Zde se nejprve zbavte všech otravných nepřátel a potom se dá výtah automaticky do pohybu (pokud na něm stojíte). Během krátké jízdy budete napadeni několika roboty. U těch se vyplatí střídavě útočit na oba, protože jinak si ten, kterého si nevšímáte, nabije svůj účinný laser a vystřelí na vás. Ve druhém patře si bojů s roboty užijete do sytosti. Vaším jediným úkolem opět bude probít se celým

patrem až k dalšímu nákladnímu výtahu. Zde ale začne přituhovat, protože na vás bude útočit stále více protivníků najednou. Po dojezdu do třetího patra se přesuňte do velkého sálu s několika šedými nádržemi. Zde budete muset odrazit několik posledních vln robotů, proti kterým jsou nádrže s plynem jako zbraň přímo ideální. Po zničení posledního robota úroveň končí.

### Containment Failure

Venku vás nečeká nic příjemného. Hned za dveřmi totiž stojí trojice tanků, kterých byste se měli pro jistotu zbavit. Pokud si vzpomínáte, tak v první úrovni jste se naučili odrážet projektily vystřelené z tanku pomocí úderu pěstí. Použijte tuto techniku a tanky zničte jejich vlastními střelami. Pokračujte v dalším postupu a ničte všechny tanky, které vám stojí v cestě. Pomocí speciálního útoku po plném nabití ukazatele vzteku můžete likvidovat početné skupinky vojáků, kteří vás budou otravovat celou cestu na druhou stranu základny. Před koncem úrovně ale vojáky nahradí roboti, takže půjde do tuhého. Tanky jsou naštěstí dost nepřesné, takže vám s roboty ochotně pomohou. Na druhém konci základny nakonec najdete stejné dveře, jaké jste prorazili na začátku úrovně. Zničte je a ukončete tak úroveň.

### Guardian

U generátoru hlavního štítu vás čeká souboj s Fluxem. Ještě před ním ale budete muset zničit tři baterie, které najdete ve výklencích po obvodu místnosti. Po zničení poslední z nich se objeví ukazatel Fluxova zdraví a vy se do něj můžete konečně pustit. Při tom se ale držte dál od generátoru štítu, protože ten silně probíjí a při každém přiblížení vás odhodí na zem. Flux není příliš rychlý, takže byste vždy měli stihnout první úder. Používejte série úderů, kterými ho dostanete na zem. Při vstávání od něj ale odběhněte, protože by vás mohl nepříjemně kopnout. Občas také hází granáty, kterým se ale naučíte velmi rychle vyhýbat. Hned na začátku vás také musíme upozornit, že Flux si stejně jako Half-Life dobije v polovině souboje celý ukazatel zdraví, takže s tím počítejte.

### Unfinished Business

Po delší době se vrací děj hry na Alcatraz, kde pokračuje doktor Crawford ve svých nekalých rejdech. Chvíli po začátku úrovně prorazí jeden z mutantů dveře vedoucí na malé prostranství. Vběhněte do nich a zničte rozvodnou skříň na rohu. Tím deaktivujete silové pole napravo od vás (zvykněte si hledat tyto rozvodné skříně, protože tato úroveň je jich plná). Pokračujte dál do hloubi základny a po chvilce se dostanete do místnosti, kde vás krátká animace upozorní na rozvodnou skříň nad silovým polem. Použijte dostupné předměty nebo protivníky a házejte je na rozvodnou skříň. Tím jí zlikvidujete a uvolníte si cestu dál. V kotcích obrovských psů narazíte na další novinku. K deaktivování silového pole budete muset zničit rovnou dvě rozvodné skříně.

Nakonec se dostanete ven z budovy. Pokračujte k bráně v plotu, kterou můžete jako Hulk bez problémů rozmlátit. Na konci tohoto malého prostranství narazíte na obrovský otvor, kterým postupně vylétnou tři vrtulníky. Na ty samozřejmě nedosáhnete, takže budete muset opět použít okolo ležící předměty nebo protivníky. Vrtulníky moc zásahů nevydrží, takže vám jejich likvidace moc času nezabere. Po zničení posledního zůstane otvor otevřený. Využijte toho a seskočte do podzemního hangáru. Zde se probojujte krátkou chodbou do kruhové místnosti, ve které vidíte opravdu velké kovové dveře. Musíte odrazit několik útoků, než se tyto dveře automaticky otevřou. Až bude cesta dál volná, tak si přestaňte všímat svých protivníků a vběhněte do chodby, ve které úroveň končí.

### Without Ethics

V této úrovni budete pokračovat dál v boji proti hordám mutantů. Cestou sice narazíte na několik silových polí, ale ty se dají buď oběhnout, nebo se po nějaké době automaticky vypnou. Každopádně začíná jít do tuhého a bude na vás útočit čím dál tím víc mutantů najednou. Nepodceňujte je a využívejte hlavně velké nádrže s plynem, které jsou schopné těžce zranit několik protivníků najednou. Po nějaké době se probojujete až do místnosti, ve které je uprostřed podivný přístroj s modrým paprskem. Ze všech čtyř stran na něm vidíte černé hranoly, které se dají několika údery zasunout do přístroje. Až zasunete poslední z nich, tak se v chodbě před vámi deaktivuje silové pole. Touto chodbou se dostanete do chodeb, kterými už jste prošli. Dávejte dobrý pozor, protože zelené šipky vám naznačí, kde máte zatočit. Tímto nepřehledným bludištěm se dostanete až do velké jeskyně, ve které vás malá lest jednoho z vojáků shodí až na dno hluboké propasti. Na její druhé straně se musíte dostat po několika římsách až úplně nahoru (cestou budete muset rozmlátit několik skalních útvarů a statických raketometů). Úroveň končí výbuchem, kterému nemůžete zabránit.

### Resolve

A je zde další úroveň, kterou si zahrajete jako Bruce Banner. Prolezte malým otvorem v závalu na nástupiště metra. Spí zde několik strážních psů, takže se budete muset pohybovat pěkně potichu. Dojděte ke skupince kontejnerů, mezi kterými je zasunuto několik beden. Zastrčte je mezi kontejnery a vzniklou mezerou se dostanete do malého uzavřeného prostoru. Na druhé straně zatáhněte další bedny dovnitř a opusťte nástupiště dalším závalem. V chodbách za ním uvidíte dva vojáky. Chvíli počkejte a pád části stropu je zabije. Na podobné události si musíte dávat pozor v průběhu celé úrovně (pád stropu předchází nepřehlédnutelné padání omítky). Cestou narazíte také na několik menších skupinek psů. Nakonec se dostanete ke generátoru, jehož články jste v minulé úrovni zasunuli dovnitř. Nyní musíte všechny čtyři články zmáčknutím červeného tlačítka opět vysunout. Tím si uvolníte cestu dál. Po chvilce se dostanete zpět na nástupiště se skupinkou psů. Počkejte, až odejdou na druhou stranu nástupiště, a vběhněte do prostoru za kontejnery. Odtud můžete rychle přeběhnout do otevřeného vagónu metra.

### One and All

Konečně jste se dočkali souboje s Ravagem, kterého jste pronásledovali na začátku hry. Čeká vás ale velmi těžký úkol. Ravage je velmi schopný bojovník a vy se musíte naučit přesně načasovat své útoky. Také vám doporučujeme používat vlny energie Ⓐ, které vašeho protivníka na chvíli znehybní. Podstatně horší bude ale druhá polovina souboje. V té bude Ravage podstatně agresivnější a na pomoc mu přispěchá dvojice mutantů s plazmovými puškami. Na ty se vám vyplatí šetřit svůj vztek, který vám umožní použít speciální útok. Pokud ale není váš ukazatel vzteku plný, tak na ně zkuste útok ze skoku (vyhnete se jejím střelám).

### Reckoning

Úroveň začínáte jako Bruce Banner. Běžte k zářícím sloupům po stranách dveří a zatáhněte za páky na jejich přední straně. Tím si otevřete

dveře vedoucí do dlouhé chodby. Vběhněte do ní a opatrně postupujte dál. Po chvilce proti vám totiž vyběhnou dva mutanti, které jako člověk rozhodně neporazíte. Vraťte se zpět před dveře a schovejte se za jedním ze sloupů. Mutanti proběhnou kolem vás a vy nyní můžete doběhnout až na konec chodby. Zde se proměníte v Hulka a čeká vás extrémně těžký boj. Proti vám totiž stojí Half-Life a tmavý mutant. Doporučujeme vám nejprve se věnovat mutantovi, na kterého nepotřebujete sbírat žádné zbraně. Mutant vám navíc chvilku před svou smrtí uteče a zanechá za sebou dostatečnou zásobu zdraví. Po jeho odchodu se můžete s pomocí okolo ležících trosek pustit do Half-Lifa. Tentokrát má naštěstí jen jedno zdraví, takže vám to nebude tak dlouho trvat.

Pokud jste v průběhu souboje nezničili všechny zářící sloupy, tak zničte ty zbývající. Potom se vraťte na začátek úrovně a zničte dva sloupy, na kterých jste v lidské podobě zatáhli za páky. Nyní postupujte v úrovni dál a dostanete se na křižovatku čtyř můstků. Zničte zářící sloup uprostřed a potom další dva u dveří vlevo. Tím si uvolníte cestu do levé chodby, na jejímž konci jsou další dva sloupy. Vraťte se na křižovatku můstků a zničte dva poslední sloupy. Tím si uvolníte poslední dveře a můžete ukončit úroveň.

### Mind Games

Vaším dalším protivníkem bude The Leader. Ještě před samotným soubojem se ale musíte proměnit v Hulka, protože jako člověk nemáte nejmenší šanci přežít. Zatáhněte za páky na všech čtyřech sloupech a doběhněte ke stojanu s orbem. Jako Hulk se můžete do Leadra konečně pustit. Základem je naučit se vyhnout jeho útokům. Také musíte poznat, při kterých útocích je nezranitelný. Pak už jen zbývá v pravou chvíli zaútočit a ubrat mu první ukazatel zdraví. Až mu naběhne druhý ukazatel, tak mu budou přibíhat na pomoc dvojice mutantů. Vždy se do nich rovnou pusťte, protože s nimi za zády nemůžete na Leadra útočit. Kromě nepříjemných pomocníků ale probíhá souboj podle stejného schématu.

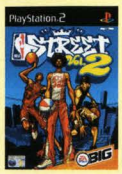
### Deliverance

V poslední úrovni hry máte jediný úkol. Musíte včas utéct z hroutícího se Freeportu. Budete tedy absolvovat stejnou trasu jako v předminulé úrovni. Vše půjde bez problémů, dokud nedoběhnete k můstku, na kterém jste absolvovali souboj se dvěma protivníky. Ten se vždy přímo pod vámi začne propadat a vy musíte včas skočit na plošinu na druhé straně. Sledujte tmavnoucí podlahu a vyskočte tak, aby jste doskočili na světlou část podlahy. Potom už jen stačí doběhnout k teleportu, před kterým na vás čeká tmavý mutant z předminulé úrovně. Porazte ho a čeká vás závěrečná animace hry.

**Jakub Holý**

# NBA Street Vol. 2

INFO



■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 4
■ **VÝROBCE:** NuFX ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Basketbal v podání EA má spoustu silných míst - například si můžete vybrat ze 150 skutečných hvězd NBA!

**Vstupte lehkým krokem na palubovku a ukažte svým soupeřům,** co umíte. A pak že bílí muži neumějí skákat!

Není nic lepšího než zahrát si hru proti kámošovi a naprosto ho znemožnit. Nejen ho porazit, ale zadupat ho do země, zničit ho a demoralizovat. Zde jsou naše tipy.

### Vyhrajte vhazování

Na začátku je nutné vyhrát vhazování. Soupeře tím uvrhnete do frustrujícího dojmu, že je horší, a navíc máte samozřejmě výhodu prvního útoku. Vítězem vhazování je ten, kdo v okamžiku, kdy je míč v nejvyšším bodě, stiskne ◎.

### Umlčte je

Turbo Block (2x Turbo + Ⓐ) je zatraceně efektivní obranný pohyb, který vašeho soupeře patřičně potrápí, pokud ho použijete při jeho pokusu o skórování. Když se soupeř dostává k blízkosti koše, přepněte se na nejlépe blokujícího hráče a umístěte ho pod koš. Předvídejte střelu (což tu není příliš obtížné) a včas jí zblokujte.

### Strčte je do kapsy

Obíhat kolem soupeře a používat kombinaci různých trikových pohybů je v téhle hře asi nejzábavnější. Pokud je navíc nachytáte na nějaký fake trik, je to ještě lepší. Používejte Kick Pass (L3 + ⊗), který je jednoduchý, ale účinný (navíc se snadno používá v kombech). Dalším vhodným trikem je Back 2 Papa (2x Turbo + ⊗). Vůbec nejlepší je ale podle našeho názoru sladký Off The Heezay (stůjte na místě a stiskněte 2x Turbo + ⊗). Hodit si míč o hlavu soupeře (funguje ovšem jen u dobrých driblerů) a následně skórovat - to uzemní i největšího tvrďáka.

### Získejte Gamebreaker

Kdykoliv je to možné, získejte Gamebreaker 1. úrovně a snažte se i o mnohem okázalejší Gamebreaker 2. úrovně. Tyhle nezastavitelné pohyby jsou opravdu efektivní. Je to to nejatraktivnější, co v téhle hře vůbec můžete najít. Animace Gamebreakeru druhé úrovně se liší podle vaší pozice v okamžiku, kdy jsou provedeny. Například pokud jste poblíž koše, je dost pravděpodobné, že se vaši hráči spojí a udělají naprosto neuvěřitelnou smeč.

Nezapomeňte také, že můžete (na rozdíl od prvního dílu) přerušit soupeřův Gamebreaker - stiskněte jakákoliv dvě turba a SELECT. To je dobrý taktický tah, ale počítač ho proti vám nikdy nepoužije. Výhoda!

## DOKONALÝ HRÁČ

Chcete si vytvořit kvalitního hráče bez toho, abyste museli trávit dlouhý čas získáváním Development bodů a pozvolným vylepšováním jeho atributů? Žádný problém! Zde jsou dva způsoby, jak jeho vlastnosti dovést k dokonalosti rychleji, než dokážete říct „čokoláda Milka". Tedy skoro...

### Metoda první - pouliční škola

Zvolte si z hlavního menu položku Street Schopp a zadejte nové jméno na obrazovce User Setup. Propracujte se až do Stretch Monroe Street Schools, čímž byste měli mít splněno všech 26 lekcí na obrazovce menu Street School (mimochodem, pokud se vám to podaří bez jediného zaváhání, získáte bonus v podobě slavného dresu Nata Archibalda).

Až se vám to podaří, získáte celý jeden tisíc bodů. Opakujte to, kolikrát chcete, ale nezapomeňte vždy zadat nové jméno v obrazovce User Setup. Jen tak pokaždé znovu získáte tisíc bodů. Své Reward body pak převeďte do Development bodů (viz níže) a jste na dobré cestě za dokonalým hráčem.

### Metoda druhá - moje pravidla

Zvolte si opět položku Pick Up Game z hlavního menu a v ní obtížnost Legendary. Jděte skrz obrazovku User Setup (není nutné zadávat jméno) a zvolte si tým atd. Jakmile dostanete příležitost, zvolte si My Rules a zvýrazněte položku Spot Points. Použijte D-pad a změňte počet bodů u Player 1 na dvacet. Nyní zvolte Play Game a vyhrajte snadno zápas jediným košem.

Za vítězství dostanete 150 bodů a co je nejlepší, díky nabídce Rematch to můžete nekonečněkrát zopakovat. Reward body tak získáte skutečně rychle.

### Výměna bodů

Až budete mít bodů dostatek, musíte je přeměnit na Development body, jinak vám nebudou k užitku. To provedete tak, že zvolíte nabídku Rewards v hlavním menu. Zde stisknete L1 nebo R1, dokud se nezobrazí Development body. Zvolte počet Development bodů, které chcete odemknout, a stiskněte ⊗ pro jejich odemknutí.

Zde stojí za zmínku, že potřebujete 11100 Development bodů pro vytvoření dokonalého hráče s absolutními statistikami (včetně jednoho atributu s korunou za excelenci - dobře zvažte, ke kterému atributu ji umístíte). To však ve skutečnosti znamená 13400 Reward bodů. Tak do toho.

**Jan Modrák**

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

**D-pad nebo levá páčka** » Pohyb hráče
**L1, L2, R1 nebo R2** » Turbo
**Start** » Přerušení hry

**ÚTOK**
**Kolečko** » Střela/Smeč
**Křížek** » Nahrávka
**Čtvereček** » Trik pohyb
**Dvojitý klik na tlačítko pro Turbo** » Dive

**OBRANA**
**Křížek** » Přepnutí hráče
**Trojúhelník** » Blokování střely/doskok
**Čtvereček** » Zcizení míče
**Dvojitý klik na tlačítko pro Turbo** » Dive

PlayStation 2

XBOX

# Svět her

Presto·CS COMPUTER

PlayStation™

PC CD HRY

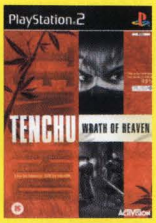
**Půjčování a prodej DVD filmů. 1 film na 1 den za 29 Kč!!!**

## Více než 600 titulů her pro PlayStation 1, 2 a X BOX. Za dobré ceny.

### Ukázka z nabídky her pro PlayStation 2.

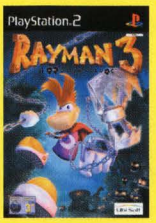
Kompletní ceník Vám zašleme zdarma.

Maximo
978,-



Tenchu
1. 498,-

Project ZERO
898,-



Rayman 3
1. 398,-

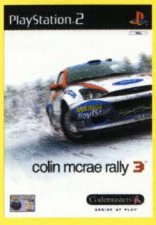
MGS 2 Substance
1. 398,-

Silent Hill D.C.
958,-

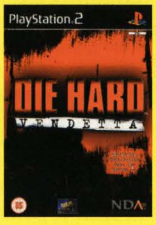
WRC II
878,-

Mortal Kombat
998,-

Indiana Jones
1. 798,-



Colin McRae 3
998,-

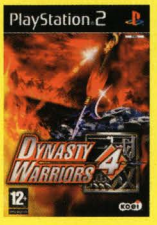


Die hard Wendetta
1. 498,-

Gran Turismo 3
878,-

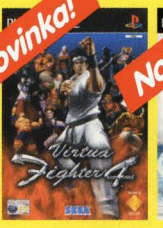
Ace Combat 4
878,-

Věc
998,-

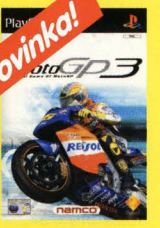


Dynasty Warriors 4
1. 598,-

Resident Evil
958,-

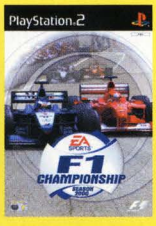


Wirtua Fighter
878,-

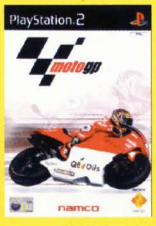


GP 3
1. 598,-

Lord of the Rings
998,-



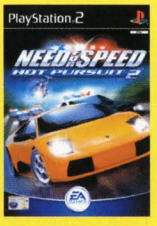
F1 Championship
598,-



Moto GP
698,-

Moto GP 2
878,-

Matrix
1. 598,-



Need for Speed 2
1. 198,-

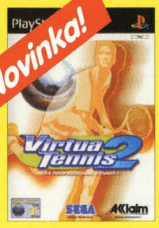
Drop Ship
878,-

Socom
2. 098,-

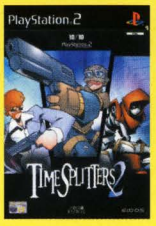
Silent Hill 3
1. 688,-

Tomb Raider
1. 598,-

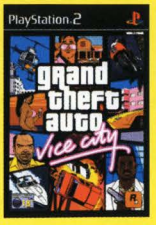
Tekken
878,-



Virtua Tennis 2
1. 698,-

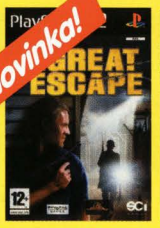


Time Splitters 2
1. 398,-

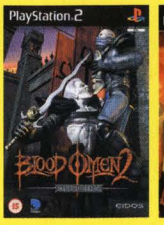


GTA Vice City
1. 688,-

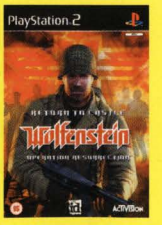
Top Gun
958,-



Great Escape
1. 698,-



Blood Omen 2
958,-



Wolfenstein
1. 598,-

## Zasíláme také na dobírku do 24 hodin. Volejte 224 23 25 95, 222 31 35 57, www.hrypresto.cz

**Poštovné při objednávce nad 600 Kč neúčtujeme! Na veškeré zboží poskytujeme záruku.**

**ADRESY PRODEJEN Presto CS. SVĚT HER** pondělí - pátek: 9.30 - 18.00, sobota: 9.30 - 14.00

**Hry na PlayStation a PC CD-ROM:**

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 - tel.: 222 31 35 57
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (vstup z Václavského náměstí pasáží Jalta) - tel.: 224 23 25 95

**Hry pouze na PlayStation:**

- Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)

# The Sims

**Pomožte malým lidičkám s koupelí,** prací a klábosením s maličkými sousedy.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Koei ■ **POČET HRÁČŮ:** 2
■ **VÝROBCE:** Maxis ■ **RECENZE:** PSM2 12 - 85/100

Na PC již klasika, ale pro PS2 naprostá novinka - tahle hra je vítaný protijed na herní násilí.

Chcete vědět, jak vytvořit nukleární rodinku? Krok první: navštivte Černobyl. Krok druhý: přečtěte si následující návod.

## RADY

### 1. KAPITOLA

✗ Hned na začátku se naučte opravovat věci, takže můžete spravit televizi. Poté se naučte vařit a udělejte nějaké jídlo. Vaše postava je na začátku velmi šťastná, takže na tyto kroky snadno přistoupí.

✗ Jděte do režimu nákupů a prodejte cokoliv, co nezbytně nepotřebujete (například dědečkovy hodinky). Snadno tím získáte nezbytných 800 kreditů.

✗ Kupte si pracovní stůl a zvyšte si položky Mechanical, Creativity a Body. Vyrábějte skřítky a až budete dost dobří, měli byste je být schopni prodat (jeden skřítek za 100 jednotek). Jednoho skřítka přitom vyrobíte za jednu nebo dvě vteřiny (pokud tedy máte vysoký status). Vůbec nejlepší je ale donutit matku, aby tohle všechno udělala sama!

✗ Není nutné hned opouštět místo. Použijte úroveň k získání zkušeností a vylepšení vlastností. Na nějaký čas můžete také získat zaměstnání.

✗ Povídejte si se svou matkou, v pozdějších úrovních se vám může hodit jako přítel a pomoci vám v postupu.

### 2. KAPITOLA

✗ Hned na začátku začněte uklízet. Nejprve koupelnu, čímž odblokujete toaletu. Věřte nám, váš Sim pak bude mnohem šťastnější. Až bude všechno čisté, odemkne se služka, kterou okamžitě využijte - dům zůstane uklizený a vaše postava šťastná.

✗ Rozbité předměty ovlivňují celkové skóre místnosti, takže je všechny přesuňte do zadní místnosti a opravte je ve volné chvíli (kromě televize, to učiňte hned).

✗ Prodejte velké zrcadlo v koupelně a BBQ - jsou příliš drahá. Zisk použijte na vylepšení ledničky, sporáku atd.

✗ Volejte si s přáteli. Snažte se někoho pozvat nejméně jednou denně. Sledování televize a tancování je skvělý způsob, jak si vylepšit sociální úroveň a taktéž úroveň spokojenosti (fun).

✗ Snažte se svého Sima udržet po celou noc ve spánku. Den musí začít s dobrou náladou, kterou si pak musí přenést i do práce (to je nezbytné pro povýšení). Také mu udělejte rychlou snídani.

### 3. KAPITOLA

✗ Zaměstnejte služku a zahradníka pro vylepšení kvality svého příbytku. Nálada se společně s čistým a pěkným domovem okamžitě zvedne.

✗ Na začátku levelu využijte dobré nálady svého Sima a naučte se některé věci, především ty, které vám pomohou v práci povýšit. Také si v tomto levelu musíte udělat přátele, což vám rovněž pomůže k povýšení.

✗ Při vylepšování domu dbejte na pořízení předmětů, které pobaví vaše hosty.

✗ Celkovým cílem této úrovně je uspořádat párty. Není to snadné, takže nás dobře poslouchejte. Dům musí být čistý a jeho obyvatelé v dobré náladě. Zapněte televizi, rádio, světla a mucholapku. Uvařte jídlo pro skupinku lidí a použijte telefon k odstartování párty. Jakmile přijdou lidé, vezměte Dudley nebo Mimi a posaďte je do horké koupele, po čemž okamžitě zatouží i ostatní. Zaměřte se na důležité hosty a povídejte si s nimi. Ujistěte se, že lidé tancují a sledují televizi. Průměrná nálada by měla stoupnout.

✗ Zde je trochu neobvyklý způsob, jak zajistit, že vám z párty nikdo neuteče. Až budou všichni na místě, přerušte hru, vstupte do budovacího režimu a nahraďte všechny dveře zdmi. Nyní jsou všichni uvězněni uvnitř!

✗ Naprosto nezbytné je udělat si přátele. Použijte k tomu ikonku TALK - prolomíte tak ledy.

✗ Až budou všichni šťastní, je čas přesvědčit jednu z kamarádek Dudley, aby se k vám přestěhovala. Než se o to vůbec pokusíte, party musí

## OTÁZKY A ODPOVĚDI

Jak mohu věci trochu urychlit? Než můj Sim udělá, co chci, trvá to celou věčnost!
**Když na začátku vytváříte svého Sima, neudělejte ho příliš čistotného. Tak se nebude věnovat čistění záchodu či stlaní postele. To ostatně beztak udělá služebná.**

Je nějaký způsob, jak Simy donutit ke rvačce?
**Možností je v téhle hře opravdu nespočet. Ale rvačka? Tak trochu. Pokud se s někým hádáte, pokračujte až do doby, dokud bude status vašeho vztahu (tedy položka Relationship) ukazovat mínus 100. Nyní jděte ven, pokračujte v hádce a měli byste dostat možnost svého soupeře plesknout.**

A co takhle nějakého Sima rovnou zabít?
**Nejsme zrovna vrazi, ale vraždit počítačové postavy není trestné, tak co. Nejlepší je uspořádat párty! Do pokojů umístěte koberce, nějaký ten krb a u krbu ještě předložku. V Build režimu odstraňte dveře (nahraďte je zdmi), pusťte oheň a sledujte...**

Můj Sim je strašlivě pomalý. Jak ho trochu popostrčit?
**Kupte tzv. Bug Zapper, tedy elektrický hubič komárů. Neděláme si legraci! Pak k němu jděte a párkrát se ho dotkněte. Elektrický výboj Sima patřičně nabudí a zvýší jeho energii! Trochu se to ale podepíše na úrovni komfortu, takže ho rychle posaďte na něco pohodlného.**

Právě se objevila zpráva, že mám zaplatit své účty, ale já žádné nemám!
**Školácká chyba! Musíte se podívat do schránky! Prostě ji otevřete a snadno přijdete na to, jak zaplatit účty. To vám garantujeme...**

Mám problém donutit někoho, aby si mě vzal. Co dělám špatně?
**Předpokládáme, že jim věnujete tolik pozornosti, kolik jen můžete! Aby se vám protějšek úplně odevzdal, musíte se mu patřičně věnovat: Povídejte si s ním, krmte ho, prostě mu dejte pocit, že je pro vás výjimečný. Dá to spoustu práce a trpělivosti. Jako ve skutečném životě.**

se o to vůbec pokusíte, party musí být dobře rozjetá.
✗ Podívejte se ven na bezdomovce, který se prochází kolem. Až ho uvidíte, vyjděte ven a dejte mu nějaké jídlo. To vám odemkne režim pro dva hráče, který využijete později (viz také rámeček s bonusy).

### 4. KAPITOLA

✗ Na počátku opět využijte dobrou náladu ke snadnému naučení se nových schopností. To vám znovu pomůže k pracovnímu povýšení. Potřebujete alespoň dvě další povýšení, abyste uspěli s přáteli svého spolubydlícího.
✗ Donuťte svého nezaměstnaného spolubydlícího, aby se něčemu naučil a získal práci.
✗ Tentokrát musí být party trochu přísnější. Dům musí být plný drahého zařízení, horká koupel musí perfektně fungovat a přidejte také další toaletu, která si poradí s velkým návalem. Dům musíte dobře vybavit ještě před začátkem párty!
✗ Ušetřete místo tím, že budete se spolubydlícím sdílet postele.

## TAJNÉ TRIKY

**The Sims obsahují řadu tajných triků, které vám můžou leccos výrazně ulehčit!**

### Odemknutí životní cesty kriminálníka

**Zastavte zloděje v okamžiku, kdy loupí ve vašem domě. Nejlepší způsob je sledovat ho, když vstupuje do domu, a vzápětí spustit alarm v místnosti, kde se nachází.**

### Povýšení

**Musíte se věnovat hodnotám, které váš Sim potřebuje k povýšení. Zkontrolujte si pracovní panel, čísla nalevo reprezentují, kolik rodinných příslušníků a přátel potřebujete. Až to splníte, pracujte na čemkoliv, co váš Sim potřebuje k postupu.**

### X-Files

**Kupte si dalekohled a hodně ho používejte na hvězdy. V určité chvíli bude Sim unesen mimozemšťany. Po chvíli se znovu objeví s odlišnými schopnostmi.**

### Zombie Sim

**Vymyslete způsob, jak svého Sima zabít (viz rámeček Otázky a odpovědi). A se objeví smrtka, proste o svůj život. Máte třetinovou šanci, že z vás udělá zombíka.**

✗ Nemůžete se k němu nastěhovat, pokud se navzájem nemilujete. Abyste se zamilovali, musíte mít vysokou hodnotu vztahu. Udržujte konverzaci a v pravou chvíli si povídejte o vztahu. Flirtujte, objímejte a vyvíjejte fyzický kontakt (backrub atd.). Nakonec se pokuste o polibek. Až budete chtít všechno definitivně zakončit, buďte opatrní, pokud není protějšek připraven, všechno pokazíte.

### 5. KAPITOLA

✗ V této úrovni musíte vychovat dítě. Novomanželé nechť si hned vlezou do horké vany, zlepší se jim nálada a udělají si dítě.
✗ Nechte partnera doma, aby se o dítě staral, a sami běžte vydělat peníze.
✗ Udržujte rodinu pohromadě a kolébku tedy umístěte hned vedle manželské postele. Dítě by tak mělo být každou noc v relativní pohodě.
✗ Dítě by mělo mít zájem o vzdělání. Pokud bude například posláno do armády, dejte mu dalekohled. Bude si hrát, ale zároveň se vzdělávat.
✗ Stále udržujte svůj sociální status na výši pořádáním párty. Nemusí být tak akční jako dříve, stačí čtyři až šest lidí. Partnerka by měla zůstat doma a start se o dítě - i tím si udrží sociální status na dostatečné výši.

### 6. KAPITOLA

✗ Dům nemusí být vylepšován, takže prodávání drahého vybavení není nadále penalizováno. Tímto způsobem můžete získat požadovaných 20 tisíc jednotek bez velkých starostí.
✗ Učit své děti tak, že dostanou jedničky, není tak těžké. Kupte jim pár počítačů a dalekohled, takže si s obojím mohou hrát. Do školy půjdou v dobré náladě a výsledkem jsou dobré známky. Můžete je také poslat do přípravky, ale to vás bude stát 1500 peněz.
✗ Finálním úkolem je povýšení a poté uspořádání párty u příležitosti odchodu do výslužby. Tato párty je vůbec nejtěžším úkolem hry, musíte mít dobrou náladu, udržet si vysoké schopnosti z předchozích částí hry a investovat do „Whiffermaster Gold". Hojivé bylinky učiní vaše už šťastné návštěvníky doslova extatickými. Dobrá práce!

**Jan Modrák**

## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Křížek »** Volba akce
**Trojúhelník »** Zrušení akce
**Čtvereček »** Následuj Sima
**Kolečko »** Změna pohledu
**Levá páčka »** Pohyb kurzorem
**Pravá páčka »** Přiblížení / Rotace
**L2 a R2 »** Volba Sima
**R1 »** Změna rychlosti času
**L1 »** Pauza
**Doleva na D-Padu »** Menu kariéry
**Doprava na D-Padu »** Menu vztahů
**Nahoru na D-Padu »** Menu motivů
**Dolů na D-Padu »** Menu osobností
**Start »** Menu nakupování a stavění

## ODEMKNUTELNÉ BONUSY

**Za své výsledky v The Sims jste v režimu Life bohatě odměňováni. Na obrazovce se objevují nové předměty (nebo bonusy), které oceňují vaši práci - vy si je můžete koupit. Zde je snad kompletní seznam. Pro pořádek ponecháváme původní názvy bonusů.**

### 1. KAPITOLA

**Aromaster Machine: Přečtěte si kuchařku a uvařte úspěšné jídlo**
**Vanity Mirror: Přečtete si příručku a opravte televizi pro svou matku**
**Treadmill: Získejte práci**
**Museum in two-player mode: Půjčte si 800 jednotek od své matky**
**Beejaphone Electric Guitair: Dokončete level nejdéle za 24 hodin**

### 2. KAPITOLA

**Ice chest: Povyšte v práci na 2. úroveň**
**Teppan Yaki Table: Povyšte v práci na 3. úroveň**
**Bug Zapper: Vylepšete svůj dům na hodnotu 35.711 jednotek a více**
**Frat House in Two-Player mode: Splňte všechny úkoly a přestěhujte se**
**Handyman: Opravte všechno v domě**
**Maid: Ukliďte všechno v domě**
**Coast Of Arms: Dokončete level nejdéle za 4 dny**

### 3. KAPITOLA

**Strip Poker Table: Povyšte v práci na 4. úroveň**
**Master Suite Tab: Povyšte v práci na 5. úroveň**
**Tree Swing: Vylepšete svůj dům na hodnotu 54.680 jednotek a více**
**Motel in Two-Player Mode: Zorganizujte úspěšnou párty**
**Park in Two-Player Mode: Pozdravte a nakrmte Boba the Buma**
**Head in Curio Jar: Splňte všechny úkoly a opusťte dům v osmi dnech nebo rychleji**

### 4. KAPITOLA

**Sonic Shower: Povyšte v práci na 6. úroveň**
**Carving Block: Povyšte v práci na 7. úroveň**
**Love Bed: Vylepšete svůj dům na hodnotu 48.050 jednotek a více**
**Club Abhu in Two-player mode: Uspořádejte úspěšnou párty**
**Park in Two-Player Mode: Pozdravte a nakrmte Boba the Buma**
**Wul N Hurl Jukebox: Splňte všechny úkoly a opusťte dům v osmi dnech nebo rychleji**

### 5. KAPITOLA

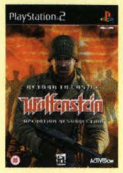
**Sand Box: Vychovejte první dítě**
**Lawn Sprinkler: Vychovejte druhé dítě**
**Maid's House: Povyšte v práci na 8. úroveň**
**2 Swimming Pools: Povyšte v práci na 9. úroveň**
**Park in Two-Player Mode: Pozdravte a nakrmte Boba the Buma**
**Bearskin Rug: Splňte všechny úkoly a opusťte dům v osmi dnech nebo rychleji**

### 6. KAPITOLA

**Monkey Butler: Pošlete děti do přípravky se samými jedničkami**
**Park in Two-Player Mode: Pozdravte a nakrmte Boba the Buma**
**Rhino Trophy: Splňte všechny úkoly a opusťte dům v osmi dnech nebo rychleji**

# Return to Castle Wolfenstein: Operation Ressurection

INFO



■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Raster ■ **RECENZE:** PSM66 8/10

Je to střílečka z druhé světové války jako řemen, ale opět jsme se nedočkali ničeho revolučního.

**Starý známý BJ Blazkowicz potřebuje vaši pomoc...** a vy možná budete brzo potřebovat tu naši.

## EPISODE 1

### Ras-el-Hadid 1

Hra začíná v malé egyptské vesnici Ras-el-Hadid. Hned v první uličce uvidíte napravo vchod do domu, ve kterém mají Němci malé skladiště. Uvnitř najdete jednoho vojáka a můžete si zde nabrat nějakou munici. Ulicí nakonec dojdete až k malému domku, ve kterém jeden z vojáků opravuje motorku. Až ho zlikvidujete (můžete střelit do bomby s plynem), běžte za garáž a prokopněte mříž ve stěně. Pak pokračujte do domu s rudou nacistickou vlajkou. Uvnitř musíte nejprve rozkopnout jednu z váz v okýnku přímo naproti vstupním dveřím. Pak do okýnka vyskočte a skrčení se protáhněte do chodby na druhé straně. Pokračujte doleva a nad schodištěm vás čeká další protivník. Až ho zastřelíte, tak si v místnosti nalevo vezměte dalekohled ležící na stole.

Pokračujte na terasu a dalekohledem prohledejte balkóny na druhé straně ulice. Na tom nejvíce vpravo najdete odstřelovače, kterého bude dobré preventivně odstranit. Pak vás čeká první větší přestřelka. Na ulici pod vámi totiž hlídkuje několik vojáků, kteří se na vás doslova vrhnou. Po jejich likvidaci pokračujte do místnosti pod schodištěm. V té je umístěna vysílačka, kterou musíte zlikvidovat. Pak jděte do malého skladiště, které najdete kousek od schodiště. Uvnitř je pár užitečných věcí a můžete prokopnout desku na zadní stěně. Nakonec vylezte po žebříku na balkón, na kterém hlídkoval odstřelovač. Zde prokopněte stěnu dřevěné bedny. Úroveň ukončíte v chodbě pod balkónem.

### Ras-el-Hadid 2

Na začátku druhé úrovně doběhněte na konec chodby a zahněte doprava. Vlevo před schodištěm vidíte krátkou uličku, na jejímž konci můžete prokopnout nízkou mříž. Vyběhněte po schodech do prvního patra a zastřelte vojáka u vysílačky. Pak vysílačku sami použijte, čímž splníte první úkol. Pokračujte na terasu, ze které musíte seskočit do uličky přímo před vámi. Vlevo jsou dveře do domu, ve kterém musíte nejprve postřílet všechny Němce. Potom jděte k pultu, na kterém leží horké jídlo, a zmáčkněte tlačítko na jeho vnitřní straně. Vyběhněte ven z domu a pokračujte k mříži přímo před vámi.

Dostanete se na malé náměstí, kde narazíte na vojáky vyzbrojené samopaly. Až všechny zlikvidujete, tak se porozhlédněte po terase, na které najdete vchod do malého skladiště. Jeho zadní regál vlevo můžete zezadu prokopnout. Pak se vraťte na terasu a pokračujte doprava. Po točitém schodišti vyběhněte do prvního patra, kterým se musíte prostřílet až do místnosti se žebříkem. Slezte po něm a dostanete se do domu, jehož dveře vedoucí na náměstí byly původně zamčené. Uvnitř najdete knihovnu s povysunutou knihou. Zatáhněte za ni a objevíte tajnou skrýš. Až postřílíte všechny Němce, pokračujte do uličky za domem. Zde druhá úroveň končí.

### Ras-el-Hadid 3

Postupujte úzkou uličkou, dokud nenarazíte na prvního Němce. Zastřelte ho a vejděte do dveří, které se chystal otevřít. Uvnitř rozkopněte dřevěnou skříňku mezi dvěma velkými sudy. Pak se vraťte do uličky a pokračujte až ke dveřím vedoucím do malých kasáren. Těmi se prostřílíte do další uličky vedoucí k místnosti s vysílačkou. Tu musíte použít ke kontaktování druhého agenta. Po krátkém rádiovém rozhovoru vyběhněte opět ven. Prostřílejte se až k zadním dveřím do kasáren, u kterých najdete nově otevřený průchod.

Dostáváte se k místnímu německému velitelství. Na střeše budovy

vpravo vidíte druhého agenta, který kryje váš postup. Rychle postřílejte všechny Němce, protože smrt druhého agenta by znamenala neúspěch vaší mise. Až bude kolem klid, porozhlédněte se po studni, která je zakrytá prkny. Ta rozkopejte a slezte do studny pro zlaté pruty. Na velitelství jsou přístupné dvě místnosti. V té první najdete na stole důležité dokumenty, jejichž získání je vaším úkolem. Ve druhé je na stěně deska s plakátem, která se dá odsunout. Za ní je páka, kterou si otevřete tajnou skrýš. Vyskočte z balkónu a pokračujte až na silnici vedoucí z města. Zde úroveň končí.

### Ancient Ruins

Dostáváte se do ruin za městem. Jde o velmi lineární a krátkou úroveň. V její první části si dávejte pozor na vojáky, kteří budou vybíhat z domků podél cesty. Po chvilce se dostanete na malé prostranství s monumentem uprostřed. Zde zahněte doleva a prostřílejte se do místnosti s malou plynovou bombou. Střelte do ní a odkryjte si tak úkryt ve stěně. Vraťte se na malé prostranství a pokračujte do budovy naproti. Zde se prostřílejte až na křižovatku chodeb, ze které musíte pokračovat směrem doleva. Na nejbližším rohu se podívejte na pravou stěnu. Jsou na ní nepřehlédnutelné praskliny, které vám naznačují, že stěna jde rozbít. Prokopněte ji a vyberte tajnou schránku. Pak pokračujte chodbou až na terasu, přes kterou se musíte prostřílet na konec úrovně.

### Burial Chamber

Vyběhněte na malé prostranství se sedící sochou. Až postříláte všechny Němce, vylezte po žebříku na lešení, na kterém najdete truhlu se zlatou cihlou. Seskočte dolů a najděte vchod do úzké chodby, která vede až k velké hrobce. Zastřelte Němce, který ji hlídá, a v hrobce seskočte dírou v podlaze do podzemí. Dostáváte se do chodeb, ve kterých se těsně nad zemí převaluje mlha. Těmi se musíte probojovat do velké místnosti, ve které vás čeká divoká přestřelka. Němci budou všude kolem vás, tak z chodby radši vůbec nevybíhejte. Až když bude kolem klid, pokračujte do chodby uprostřed protější stěny. Tou doběhnete k žebříku, po kterém musíte samozřejmě vylézt nahoru. Zde najdete malou místnost s tlačítkem, kterým si otevřete tajný úkryt. Vraťte se do velké místnosti a pokračujte směrem doleva. V obou rozích místnosti začíná chodba, kterou se dostanete k zamčeným dveřím. Naproti nim je stěna, kterou můžete rozbít. Za ní je páka, kterou si dveře otevřete. Po vykradení dalšího tajného úkrytu se vraťte do velké místnosti, ve které úroveň ukončíte vstupem do výtahu.

### Buried Alive

Po pádu výtahu seskočte na zem a zastřelte oba otravné Němce. Jeden z nich by měl stát u dveří, které si otevřete pákou umístěnou přímo vedle nich. Dostáváte se do chodeb, které jsou zamořeny mumiemi. Ty jsou sice dost pomalé, ale špatně se zabíjejí. Dokud se nerozpadnou na kusy, stále ožívají. Také si dávejte pozor na útoky zezadu. Mumie často prorazí stěnu za vašimi zády a vy se pak nestačíte divit, kolik zdraví vám stačí několika údery ubrat. Každopádně se dostanete do místnosti, ve které bojuje jeden Němec s několika mumiemi. Všechny postřílejte a v malé cele zatáhněte za páku, kterou si otevřete další dveře.

Po stranách následujícího schodiště vidíte bodáky tvořící smrtící past. Přeskočte první schody a pokračujte do další velké místnosti. Zde najdete na pravé a levé stěně vystouplé kameny, kterými si otevřete tajnou skrýš. Pokračujte dál a po chvilce proběhnete kolem chodby uzavřené mříží. V následující malé místnosti se podívejte po prasklé stěně, za kterou je další tajná skrýš. Postupujte dál a prostřílejte se do druhé místnosti s dvojicí rakví. Zde je na stěně tlačítko, kterým si otevřete vchod do tajné místnosti. V následující chodbě dejte pozor na druhou bodákovou past. Na podlaze vidíte dva vystouplé kameny, kterými se spouští. Přeskočte je a probojujte se až do místnosti s pákou. Tou si otevřete mříž, kolem které jste už nejméně jednou proběhli. Nově přístupnou chodbou se dostanete do velké haly s několika mumiemi. Až je všechny zlikvidujete, jedna z hrobek v hale explosuje a vy můžete uvnitř ukončit úroveň.

### Eye of Anubis

Hned v první chodbě si dávejte pozor na nášlapnou dlaždici, kterou aktivujete bodákovou past. Touto chodbou se dostanete do velké haly, ve které bojuje několik vojáků a mumií. Na konci chodby vpravo najdete na stěně tlačítko, kterým si otevřete tajnou skrýš. Pak pokračujte dál druhou chodbou a dostanete se do velké haly se dvěma sochami Anubise. Běžte po ochozu doleva a porozhlédněte se po tlačítku, kterým odsunete sarkofág pod vámi. Seběhněte dolů a posbírejte ukryté poklady. Pak pokračujte do libovolné chodby. Dostanete se k páce, která vysune dva velké kamenné bloky (za chvíli přes ně poběžíte). Vraťte se do haly se sochami a zatáhněte za páku mezi nimi. Tím si otevřete mříž v patře. Vyběhněte nahoru po schodech a pokračujte do nově přístupné chodby. V té se dívejte po prasklinách na zdi. V jedné z místností jde prokopnout stěna.

Probojujte se až na ochoz nad první velkou halou úrovně. Kousek před ní budete míjet varovný nápis

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Míření
- **Levá směrová šipka »** Přehození pohledu
- **Pravá směrová šipka »** Použití aktivního předmětu
- **Horní směrová šipka »** Výběr aktivního předmětu
- **Křížek »** Interakce s okolím
- **Kolečko a Čtvereček »** Výběr zbraní
- **Trojúhelník »** Použití optiky
- **L1 »** Skákání
- **L2 »** Přikrčení
- **R1 »** Střelba
- **R2 »** Kopání
- **R3 »** Nabíjení

na zdi. Rozkopejte ho a odhalíte čtyři tlačítka. Zmáčkněte je v pořadí Pes-Muž-Šakal-Pták. Tím si otevřete tajnou skrýš v protější stěně. Pak na druhý konec ochozu, kde najdete na stěně páku. Zatáhněte za ni a uslyšíte vytahování mříže. Seskočte dolů, kde se právě otevřela další chodba. Po schodech a kamenném můstku se dostanete až do velké místnosti se dvěma elitními bojovnicemi. Jsou velmi schopné, takže při jejich likvidaci postupujte s maximální opatrností. Až budou obě mrtvé, vyběhněte k oltáři na druhé straně místnosti a zmáčkněte tlačítko, kterým zasunete schody přímo pod sebou. Seskočte dolů a proběhněte do místnosti se třetí elitní bojovnicí. Po její likvidaci doběhněte k chodbě vedoucí na letiště. Zde končí první kapitola.

# EPISODE 2

### Escape! 1

Začínáte v cele s nožem v ruce. Vezměte si Luger svého osvoboditele a vyběhněte do mučírny, kde najdete mrtvolu svého kolegy. V sousední laboratoři pak najdete pár užitečných věcí. Je čas pokračovat v útěku. Najděte dveře, kterými se dostanete do chodby s prkny na zemi. Skrčte se a rozkopejte je. Pak můžete seskočit do stoky, kterou projdete do kobky s popíjejícími vojáky. Jeden z nich má samopal, takže postupujte opatrně (zkuste se k nim potichu připlížit). Pak vyběhněte po schodech o patro výš. Dál je úroveň velmi lineární. Po chvilce se prostřílíte k velkým vratům, která otevřete pákou vpravo. Za následujícími dveřmi úroveň končí.

### Escape! 2

Jděte do místnosti přímo před vámi a pěkně zezadu si vychutnejte dva vojáky zaujaté hovorem. Pak vyběhněte po schodech ke dveřím vedoucím na cimbuří hradu. Po něm přeběhněte ke dveřím vedoucím do hradní věže. Z té pokračujte do nejbližších dveří, které vedou na malé nádvoří. Přeběhněte ho a v následující místnosti najdete mezi pryčnami kus podlahy, která se dá prokopnout. Pod ní je tajná skrýš. Vraťte se do věže a pokračujte až k nejvyšším dveřím, kterými se dostanete na střechu. Zastřelte hlídkujícího vojáka a porozhlédněte se po několika prknech. Ta rozkopejte a seskočte do místnosti s vysílačkou, kterou musíte zničit. Za nástěnkou najdete tajnou skrýš. Pak vyskočte ven oknem.

Prostřílejte se až do budovy, kterou vidíte na druhé straně cimbuří. V jediné odemčené místnosti po vás začnou podlahou střílet němečtí vojáci. Oplaťte jim stejnou mincí (nebo jim tam hoďte granát) a potom seskočte dolů. Dál postupujte chodbou s vystaveným brněním. Moc dveří zde nenajdete, takže byste dlouho bloudit neměli. V obytných místnostech si všimněte skutečnosti, že dveře skříní se dají rozbíjet. Uvnitř často najdete užitečné věci, takže tuto možnost nepřehlížejte.
V jedné z následujících místností najdete velkou nástěnku s mapou. Její nalezení je jedním z úkolů, takže se k ní nezapomeňte přiblížit. Pak se můžete několika dalšími místnostmi prostřílet na konec úrovně.

### Castle Keep

Začínáte na chodbě s vystaveným brněním. Jděte do dveří vpravo, kde musíte nejprve zastřelit postávajícího Němce. Potom se porozhlédněte po místnosti a odsuňte obraz, za kterým najdete páku. Zatáhněte za ni a připravte si židli na stůl. Z té můžete skočit na krb, kde je za vlajkou schovaná tajná skrýš. Vraťte se na chodbu a seběhněte po schodech o patro níž. Dostanete se do dlouhé chodby s můstkem. Postřílejte vojáky nahoře a dál pokračujte rovně. Po točitém schodišti se dostanete na nádvoří, kde vidíte vpravo velkou bránu. Za ní je most, přes který budete muset na konci úrovně přeběhnout. Nyní ale pokračujte ke schodišti, které vede směrem dolů. Následujícími chodbami se dostanete až do místnosti s vysílačkou. Až ji zničíte, tak se vraťte zpět na nádvoří a po schodišti vpravo vyběhněte do vyššího patra.

Projděte místností, kterou se dostanete na další schodiště. Pod ním jsou vpravo dveře vedoucí do vinného sklepa. Až zastřelíte oba tlachající Němce, zmáčkněte tlačítko na sloupu uprostřed sklepa. Tím si otevřete průchod do tajné skrýše, ve které najdete cennou láhev vína. Vraťte se do chodby a pokračujte do jídelny. Tou se prostříláte do chodeb plných Němců. Až budou všichni mrtví, tak se porozhlédněte po místnosti s generátory. V té střelte do sudu s palivem a dostanete se do tajné místnosti. Pak vyběhněte po schodišti k mříži, kterou si vysunete tlačítkem vlevo. Dostáváte se zpět do jídelny, ve které jsou nyní otevřené další dveře. Těmi se dostanete do příkopu pod mostem, na který vyběhne několik vojáků. Postřílejte je kulometem a pak se probojujte zpět na nádvoří. Z něj nyní můžete přeběhnout přes most a za ním pokračujte do dveří vpravo. Zde úroveň končí.

### Tram Ride

Doběhněte do velké haly, která je horní stanicí lanovky. Před sebou vidíte opraváře, kterého je lepší zbavit se pěkně potichu. Pod přístrojovou deskou, u které pracoval, najdete tajnou skrýš. Pak postřílejte všechny Němce v okolí lanovky. Nyní budete muset nahodit elektřinu. Hned vedle vstupních dveří vidíte vchod, kterým se dostanete ke generátoru. Postřílejte obsluhu a nahoďte elektřinu. Potom jděte ke kabině lanovky a tlačítkem u dvířek ji uveďte do pohybu.

Po chvilce dojedete do mezistanice. Nejprve se zbavte všech hlídek a potom vylezte po žebříku na vyšší plošinu. Z té se dostanete po dalším žebříku k poklopu, který si otevřete

pákou na ovládacím panelu. Dole zastřelte dalšího protivníka a potom nahoďte elektřinu. Stejnou cestou se vraťte do kabiny a pokračujte v jízdě. Nakonec dojedete do dolní stanice, ve které už je na vás připravena početná jednotka. Prostřílejte se do strojovny, do které musíte seskočit. Na pravé straně pravého stroje najdete tajnou skrýš. Pak jděte k levému stroji, vedle kterého musíte prokopnout mříž u země. Odhalenou šachtou se proplížíte do čekárny, kde musíte nejprve zlikvidovat nepřátelský odpor. Pak pokračujte do další velké haly, ve které najdete napravo dvoukřídlé dveře. Za nimi na vás čeká Kessler, tak ho nezastřelte. U něj úroveň končí.

### Dark Secret 1

Děj hry se přesouvá do městečka Wulfburg. Následujte Kesslera, který vám ukáže tajný průchod vedoucí do kavárny. Zastřelte opilého Němce ve sklepě a potom také jeho kolegy v lokále. Venku už na vás čekají, takže se na to připravte. Po terase pokračujte směrem doprava a zaběhněte do nejbližších dveří. Těmi se dostanete do prvního patra kavárny. Na konci dlouhé chodby vedou dveře vlevo do kulometné střílny. Zastřelte Němce u kulometu a sami se ho chopte. Nyní můžete krásně pokropit početnou hlídku, která vyběhne přímo naproti vám.

Až budou všichni mrtví, tak vyběhněte opět na malé náměstíčko. Pokračujte do průchodu vpravo a dejte si pozor na odstřelovače, který hlídkuje v prvním patře jednoho z domů. V následující ulici je několik dalších Němců. Až je postříláte, tak si dejte pozor na Karla, který vyjde z domu napravo. Pokud byste ho zastřelili, mise končí. Karl vám ukáže své malé skladiště, ve kterém si můžete doplnit zásoby. Jeho dům opusťte zadním východem a pokračujte uličkou s krátkým schodištěm. Za ním seskočte doleva a projděte tunelem. Na druhé straně jděte nejprve do domu přímo naproti. V něm najdete vedle lampy páku, kterou si otevřete tajnou skrýš. Potom vyjděte ven a pokračujte brankou vlevo. Nyní už se jen několika uličkami prostříláte na konec úrovně.

### Dark Secret 2

Vyběhněte na ulici a zastřelte vojáka, který zde hlídkuje. Potom se držte pravé stěny a dojděte až ke vchodu do skladiště. Postřílejte všechny uvnitř a splňte tak první úkol úrovně. Až bude skladiště vyčištěné, přeběhněte ulici a pokračujte do hospody s několika vojáky. Při přestřelce si ale dejte pozor na barmanku, kterou nesmíte zastřelit. V prvním patře hospody potom potichu vklouzněte postupně do obou pokojů, ve kterých zezadu překvapíte hlídkující německé vojáky.

Z jednoho okna vyskočte na parapet, po kterém můžete přejít do dalšího domu. Zde opět překvapíte německého vojáka zezadu. Seskočte do uličky a pokračujte až k další skupince vojáků. Až je postříláte, pokračujte do domu, před kterým jste je

našli. Uvnitř je několik dalších vojáků, takže postupujte opatrně. Domem projdete do další ulice, která vede až k hřbitovu. Ten je vaším hlavním cílem, takže doběhněte k jeho hlavní bráně. Hřbitov hlídá několik vojáků, které byste měli snadno zlikvidovat. Nakonec se dostanete až k velké hrobce osvětlené dvěma reflektory. Za ní najdete bednu s dvěma náložemi dynamitu. Jednu z nich hoďte před vchod do hrobky a ustupte. V hrobce úroveň končí.

### Catacombs

Za prvním rohem uvidíte díru v podlaze, pod kterou je místnost s několika Němci. Na ně útočí skupinka zombie, kteří budou pro tuto úroveň vašimi hlavními protivníky. Prvním typem jsou rytíři, kteří svým štítem dokáží odrážet vaše kulky. Druhým typem jsou kouzelníci, kteří se velmi podobají mumiím. Stejně jako ony jsou totiž mrtví až ve chvíli, kdy se rozpadnou na kousky. Až boj pod vámi skončí, seskočte dolů a zlikvidujte ty, kteří přežili. Doplňte si zásoby zdraví a munice.

Začátek úrovně je velmi lineární. Postupujte chodbami a jakmile uslyšíte padání kamene, tak se ohlédněte. Zombie často s oblibou vylezou ze zdi za vámi. Po chvilce dorazíte do místnosti, ve které pod sebou vidíte bodáky. Přeskočte na druhou stranu rozpadlého můstku a rozbijte zbytky desky na stěně. Za ní najdete páku, za kterou musíte zatáhnout. Potom přeskočte zpět na druhou stranu můstku a zatáhněte za další páku. Nyní jsou bodáky zasunuté a vy můžete seskočit dolů. Jakmile dopadnete, tak se na vás vrhne celá skupinka zombie.

Postřílejte je a pokračujte dál. Vběhnete na můstek, který se pod vámi bohužel propadne. Nyní budete muset porazit několik zombie, než se vám otevře cesta dál. Tou se dostanete až do místnosti se dvěma Němci. Po jejich smrti místnost

prohledejte a na malém stolku najdete deník německého archeologa, jehož získání je jedním z vašich úkolů. Pak rozbijte desku v levém výklenku a otevře se vám pohled do nové místnosti. Postřílejte další zombie a proběhněte křižovatkou chodeb, kterou jste procházeli na začátku úrovně. Dostanete se do jiné části můstku, který se pod vámi minule zřítil. Tato část je naštěstí stabilní, takže můžete proběhnout do poslední místnosti. Zde postřílejte několik klasických zombie a potom si vychutnejte jejich hořícího kolegu. Ten může plivat oheň, takže se od něj při boji držte co nejdál. Až bude po něm, tak na vás zaútočí poslední zombie. V jeho kobce najdete páku, kterou si otevřete dveře vedoucí na konec úrovně.

### Crypt

Na začátku úrovně budete svědky několika soubojů zombie a německých vojáků. Probojujte se až do místnosti, ve které vidíte nalevo velký kamenný kříž. Z boku ho rozkopejte a odkryjte tak vchod do tajné místnosti. Dolů ale ještě neskákejte. Nejprve pokračujte na konec chodby a zmáčkněte nepřehlédnutelné tlačítko. Tím jste si otevřeli další chodbu, která začíná hned vedle východu z tajné místnosti. Pak postřílejte další zombie a seskočte dolů dírou, kterou vám prorazil těžký kamenný kříž. Novou chodbou se dostanete do části katakomb, ve kterých se u země povaluje mlha. Probojujte se až do velké místnosti se sloupem uprostřed. Zde vám doporučujeme uložit si hru.

V místnosti začínají tři chodby. Jako první běžte do chodby se znakem oka. Zde pomalu postupujte, dokud se ze stropu nevysune deska s bodáky. Až se bude vytahovat, proběhněte na druhou stranu a zatáhněte za páku. Na cestě zpět nezapomeňte na desku, která vás může zabít jediným zásahem. Pokračujte do chodby se znakem labutě. V té musíte nejprve přeskočit širokou propast. Pak zatáhněte za páku a rychle přeskočte propast zpět do velké místnosti (strop nad pákou se propadne). Poslední na řadě je chodba se znakem kříže. V té se jednoduše vyhněte vystouplým dlaždicím a na jejím konci zatáhněte za páku. Ve velké místnosti se zasunul sloup, který vás nyní dopraví o patro výš.

Zde zatáhněte za další páku, kterou si otevřete dveře na druhé straně ochozu. Ze stran se na vás vrhnou zombie. Až je postříláte, jděte do chodby, ze které si prorazily cestu k vám. Na jejím konci najdete tajnou skrýš. Pak proběhněte dveřmi, které jste si otevřeli. Dostáváte se do poslední místnosti. Na její druhé straně seberte kalich ležící na kamenném stole (neskákejte na něj).

Zůstaňte uprostřed místnosti, protože hlavy na stěně začnou chrlit oheň. Až zabijete rytíře, kteří se objeví uprostřed místnosti, chrlení ustane. Ustupte ke zdi a po propadu podlahy konečně najdete průchod vedoucí do kostela.

### Defiled Church

Začínáte v podzemí kostela. Až uslyšíte lidské hlasy, připravte se na první přestřelku. Vašimi hlavními protivníky v této úrovni budou elitní bojovnice, které jsou osobní stráží Helgy von Bulow. Za následujícími dveřmi najdete kromě hlídkujícího vojáka také dvě hromady beden. Ve druhé hromadě jde jedna rozbít (je na rozdíl od ostatních označena americkou hvězdou). Je to tajná skrýš s neprůstřelnou vestou. Pokračujte dál a buďte neustále připraveni na útoky elitních bojovnic. Po chvilce se prostříláte do chrámové lodi kostela.

Zde narazíte na první větší skupinku elitních bojovnic. Držte se zády u zdi a využívejte krytí za sloupy. Vaše protivnice jsou opravdu velmi nepříjemné, takže půjde o zatím nejtěžší zkoušku vašich schopností. Až budou všechny mrtvé, pokračujte k oltáři, za kterým najdete žebřík vedoucí na horní ochoz. Nad ním je ale jedna z bojovnic, která na vás hází granáty. Až jí zlikvidujete, vylezte nahoru, kde vás čeká další početná skupinka. Zlikvidujte i je a z balkónu přeskočte do tajné skrýše na protějším ochozu (pozor na nebezpečí pádu). Pak pokračujte po točitém schodišti do další části kostela. Zde vás mezi bednami plnými zásob čeká poslední přestřelka v úrovni. Pak si doplňte zásoby munice a najděte bednu označenou americkou hvězdou. Uvnitř můžete sebrat dvě zlaté cihly. Nakonec rozbijte závoru na velkých dveřích v čele místnosti a ukončete úroveň.

### The Beast

V poslední úrovni kapitoly vás čeká první souboj s bossem. Podlaha chodby se pod vámi propadne a vy se dostanete do ruin starého kostela. Ze země začnou vylézat zombie a mezi nimi se objeví obrovská nestvůra. Nejprve z bezpečné pozice u proražené zdi odstřelte všechny zombie. Potom obrovskou nestvůru nalákejte k proražené zdi a ze svého malého skladiště munice jí v pohodě zlikvidujete.

Doběhněte do kobky, ve které celá epizoda končí.

## EPISODE 3

### Forest Compound 1

Čeká vás první úroveň v otevřené krajině. Postupujte údolím a u první německé pozice rozbijte bednu, která je označena americkou hvězdou. Uvnitř najdete zlaté cihly. Pak pokračujte k malému domku, do kterého je nejlepší vylézt po dřevěné konstrukci. Tak můžete vojáky uvnitř překvapit zezadu. Až bude kolem klid, oběhněte malé jezírko, za kterým leží padák s částí vašich zásob. Prostřílejte se zpět k domku a pokračujte směrem doprava. Nyní je před vámi velké prostranství plné Němců. Zde se budete muset prostřílet po silnici přes malý most. Rozhodně vám doporučujeme používat odstřelovačku, kterou se snadno zbavíte například vojáka v bunkru nebo na strážní věži. Za mostem uvidíte v hoře nalevo tunel, ve kterém úroveň končí.

### Forest Compound 2

Nyní budete muset poprvé postupovat tak, abyste nechali Němce spustit poplach. Myslete na to a používejte samopal s tlumičem. Až vylezete po žebříku nahoru, postupujte podél pravého okraje údolí. Zlikvidujte hlídky a najděte bednu s padákem. V té je speciální odstřelovačka s tlumičem, pro kterou budete mít bohužel velmi omezenou zásobu munice. Nyní je čas postupovat směrem k německé zásobovací základně. V té je zaparkované nákladní auto, do kterého se budete muset dostat. Nejprve potichu zlikvidujte hlídky u hlavní brány. Potom postupujte podél stěny nalevo od brány a dojdete až k otevřenému oknu. Rozkopněte ho a vlezte dovnitř. V místnosti vpravo je voják, kterého bude lepší se rovnou zbavit. Nyní je na vás, kudy budete postupovat. Nejjistější je vylézt z baráku a projít bránou vpravo. Zde hlídkuje další voják, kterého se budete muset potichu zbavit. Pak se otočte doleva a v dálce byste měli vidět zaparkovaný náklaďák. Bez upoutání pozornosti se dostaňte na jeho korbu a úkol je splněn.

### Rocket Base

V úvodu této úrovně se setkáte s další novinkou. Na splnění hlavního úkolu úrovně máte totiž omezený čas (přibližně 3 minuty). Nikde se tedy nezdržujte a postupujte rázně. Nejprve zlikvidujte všechny dělníky ve skladu a po vyběhnutí na rampu pokračujte směrem doprava. Zde najdete marodku, kde si můžete poměrně slušně doplnit zdraví. Na konci chodby je potom výtah, kterým musíte sjet do podzemí (pokud není v patře, tak si ho přivolejte). Dostanete se do malé místnosti se dvěma vojáky. Až je zlikvidujete, tak se porozhlédněte po malé drezíně. Kousek od ní je ovládací panel, kterým ji aktivujete. Pak na ni rychle naskočte a ona se automaticky rozjede. Cestou narazíte na pár vojáků, které budete muset za jízdy zlikvidovat.

Až dorazíte na druhý konec trati, tak si počkejte na další výtah. Tím přijedou dva vojáci, tak jim připravte srdečné uvítání. Potom vyjeďte výtahem o patro výš. Nyní už byste měli začít sledovat odpočet startu rakety. Pokud bude totiž raketa odpálena, mise skončí neúspěchem. Naštěstí už se blížíte ke kontrolní místnosti. Zlikvidujte skupinku techniků, která něco kutí kolem velké nádrže. Potom vylezte po žebříku vedle výtahu ještě o patro výš. Dveře vpravo vedou do předsálí kontrolní místnosti. Postřílejte všechny techniky uvnitř a pokračujte ke svému cíli. V kontrolní místnosti nejprve zlikvidujte všechny Němce a potom tlačítkem na kontrolním panelu zničte raketu. Nyní si můžete oddychnout, protože vás právě přestal tlačit časový limit. Doběhněte zpět ke druhému výtahu, u kterého nyní najdete otevřené dveře vedoucí do raketového sila. Následuje část mise, ve které se musíte prostřílet až do skladiště ze začátku úrovně. Nově přístupnými dveřmi se dostanete na ochoz v prvním patře. Na jeho konci je malá mříž, za kterou úroveň končí.

### Radar Installation

Po výskoku s klimatizace nejprve na dálku zlikvidujte vojáky za mostem. Potom ho přeběhněte a seberte lékárničky v domku vpravo. Pokračujte do bunkru, který vidíte kousek od domku. Uvnitř se prostřílejte do prvního patra, kde je střílna s kulometem. Popadněte ho a pokropte početnou jednotku vojáků v tunelu. Přeživší dodělejte odstřelovačkou. Posbírejte jejich zbraně a pokračujte k dalším budovám. Za nejbližší budovou vlevo je kulometné hnízdo, takže opět použijte odstřelovačku. Pak touto budovou proběhněte a oknem vzadu seskočte za kulomet. Využijte ho na likvidaci německého protiútoku.

Pokračujte do dalšího tunelu, za kterým musíte vyběhnout po schodech ke dvojici dveří. Jděte do dveří vpravo a dostanete se do malé dílny. U její zadní stěny najdete na zemi mříž, kterou můžete prokopnout. Klimatizací se potom dostanete do německého skladiště se spoustou zajímavých věcí. Až z něj vyjdete, pokračujte do protějšího skladu, ve kterém musíte sebrat několik dynamitových nálož. Po schodech vyběhněte o patro výš a pokračujte dveřmi vpravo.

Před vámi bude malý bunkr, u kterého vidíte anténu vysílačky. Uvnitř musíte zničit všechny přístroje. Pak se vraťte do bunkru se skladištěm a proběhněte na jeho druhou stranu. Zde vidíte další malý bunkr, nad kterým je nepřehlédnutelná radarová anténa. Otevřete jeho dveře a dovnitř hoďte dynamitovou nálož. Po zničení radaru se otevřou dveře vedlejšího bunkru. Tím se musíte prostřílet na konec úrovně.

### Air Base Assault

V poslední úrovni epizody se dostanete do prostoru tajného německého letiště. Jděte rovnou ke kontrolní věži vpravo a cestou pomocí odstřelovačky zlikvidujte všechny hlídky v dohledu. U paty kontrolní věže uvidíte mříž, kterou můžete prokopnout. Seskočte do skladiště pod ní a sousedním hangárem si prostřílejte cestu ven. Zde pokračujte směrem doleva. Po chvilce doběhnete ke kovové stěně, která vám brání v dalším postupu. Vlevo vidíte malou strážní věž, na které najdete páku ovládající kovovou stěnu. Zatáhněte za ni a slezte dolů. Nyní si musíte prostřílet cestu do hangáru tajného německého letounu (dejte si pozor hlavně na odstřelovače na podivné kovové konstrukci).

Hangár je plný vojáků, takže vás nečeká žádná procházka. Až budou všichni mrtví, vyběhněte na ochoz vlevo a po dalších schodech se dostanete do chodby s několika dveřmi. Vejděte do prvních dveří vlevo. Zde si můžete sebrat lékárničky na stěně a potom pokračujte k ovládacímu pultu. Zatáhněte za levou páku, která letoun vysune do pozice pro tankování. Vyběhněte na chodbu a pokračujte do místnosti vpravo. Na její druhé straně je další ovládací panel. Pokud je letoun ve správné poloze (přestal se pohybovat), můžete pákou zahájit tankování. Při něm si kryjte záda, protože do místnosti vtrhne několik Němců. Nyní zbývá otevřít vrata nad odpalovací rampou.

Vraťte se do chodby a pokračujte do dveří na její druhé straně. Těmi se dostanete na onu podivnou kovovou konstrukci nad vchodem do hangáru. Na letiště ale bohužel právě seskočili němečtí parašutisté. Nejprve zastřelte toho, který seskočí ke kovové konstrukci. Potom vám doporučujeme jít naproti těm, kteří vtrhli do hangáru. Jsou to velmi schopní protivníci, takže to nebude nic lehkého. Až budou všichni mrtví, po železné konstrukci vylezte do nejvyššího patra, kde musíte v malé kontrolní místnosti otočit kolem otvírajícím vrata nad odpalovací rampou. Nyní se vraťte do chodby u kontrolních místností. U schodiště se otevřely nové dveře, kterými se dostanete do prostoru pro piloty. Prostřílejte se až k letounu, u kterého končí celá epizoda.

## EPISODE 4

### Bombed Factory 1

V první úrovni začínáte za tankem, jehož postup musíte krýt. Hned za prvním rohem je v prvním patře rohového domu umístěn voják s Panzerfaustem. Zastřelte ho a zaběhněte do boční uličky před tímto domem. Tou se dostanete na dvorek, kterým se můžete do domu prostřílet. Až v okolí dvorku postřílíte všechny Němce, splníte první úkol úrovně a tank bude pokračovat v postupu. Vyběhněte z dvorku a pokračujte směrem doleva. Dostanete se do další části ulice, která je pokrytá odstřelovačem na věži. Zlikvidujte ho a dál postupujte do boční uličky před zátarasem blokujícím ulici. Tato ulička je velmi dobře bráněná, takže postupujte opatrně.

Němci jsou poschovávaní v okolních ruinách, takže si radši uložte hru. Bohužel zde budete muset začít pospíchat, protože skupinku důležitých vědců ohrožuje malá německá jednotka. Ulice je ukončena troskami domu. Ty můžete obejít domem vlevo. Nyní musíte postřílet všechny protivníky v okolí. Hlavně si dejte pozor, abyste nezabili některého z vědců (najdete je pohromadě v malém výklenku). Až budou vědci zachráněni, tak se musíte vrátit k tanku. Ten začal postupovat bez vás a ohrožuje ho několik vojáků s protitankovými zbraněmi. Všechny včas zlikvidujte (hlavně vojáka u děla na konci ulice) a prostřílejte se domem, jehož dveře tank zničí. V troskách za ním ukončete úroveň seskokem do kanálu.

### Bombed Factory 2

Čeká vás další boj v nepřehledných ruinách. Vylezte po žebříku z kanálu a odstřelovačkou postřílejte Němce v protějším domě. Potom postupujte opatrně směrem doprava. Zde si dávejte hlavně pozor na Němce v prvním patře. Stále se držte pravé stěny a dojděte až do domu ve vzdálenějším rohu úvodní části úrovně. Zde najdete vstup do kanálu. Uvnitř si dejte pozor na plamenometčíka vlevo. Potom postupujte doprava a vylezete v garáži za obrněným transportérem. Dál pokračujte do dveří vedle něj. Domem se prostřílejte až do prvního patra, kde vás čeká velká exploze.

Běžte do místnosti se zničenou podlahou a přeskočte na druhou stranu. Dveřmi se dostanete do prvního patra nad dvorkem s transportérem. V troskách všude kolem jsou po zuby ozbrojení parašutisté, takže postupujte opatrně a odstřelovačkou kontrolujte všechny okna. Z budovy, ve které jste, musíte přeskočit na střechu sousedního domu. Zde najdete trosky kanceláře, ve které leží na stole dokumenty zbraně s označením Venom. Jejich získání je vaším úkolem, takže je prostě najít musíte. Pak pokračujte přeskokem na další střechu. Pokud se vám to nedaří, vedle transportéru najdete žebřík. Z poslední střechy proskočte dírou ve zdi do domu, ve kterém úroveň končí.

### Trainyards

Dostáváte se do prostoru rozsáhlého nádraží. Nejprve se pokuste ze střechy zlikvidovat všechny protivníky v dosahu. Potom slezte dolů po žebříku ve vnitřním rohu budovy. Z protějšího malého skladu vyběhne několik vojáků. Postupujte směrem k vlaku. Až se přiblížíte, tak se dveře jednoho vagónu otevřou. Prostřílejte se vlakem a za ním najdete otevřené dveře vedoucí do velkého skladiště. Zde si hru rozhodně uložte. Skladiště je totiž plné velmi dobře postavených elitních vojáků.

Ze skladiště pokračujte do chodby. Zde vběhněte do dveří přímo naproti vám. Vpravo uvidíte malou kancelář, ve které jsou na stěně dva malé ovládací panely s červenými světly. Zmáčkněte tlačítka na obou a prohledejte první patro. Potom můžete pokračovat do druhého skladiště. Zde se držte pravé stěny a po chvilce dojdete k výklenku s dveřmi. Po schodech vyběhněte do prvního patra a z ochozu zlikvidujte všechny zbývající vojáky. Potom po ochozu doběhněte až k nejvzdálenější stěně a odsuňte velký kryt, za kterým najdete ovládací panel výtahu. Aktivujte ho a ve výtahu ukončete úroveň.

### Secret Weapons Facility

Nejprve postřílejte všechny Němce v první chodbě. Potom se porozhlédněte po plynových bombách, jejichž výbuch vám prorazí cestu do malého skladiště. Do doplnění zdraví a munice můžete pokračovat dál. Budete se muset probít několika místnostmi a chodbami. Po chvilce se dostanete do větší haly, ve které je uprostřed hromada beden. Vyskákejte po nich nahoru a přes bednu zavěšenou na laně přeskočte na ochoz v prvním patře. Odtud pokračujte dál dveřmi vpravo. Dostáváte se do prostoru, ve kterém Němci drží podivné mutanty. Vznášejí se a srší z nich elektrické výboje. Doporučujeme vám dostat je do pozice, kdy se zaseknou za nějakým rohem. Potom je můžete v klidu odstřelit. V přímém boji by vám mohl pomoci rotační kulomet Venom, který zde objevíte.

Pokud si věříte, otevřete jedinou zavřenou celu s mutantem. Za ním totiž můžete prorazit stěnu vedoucí do tajné místnosti. Pak pokračujte do kontrolní místnosti v hale s bednami. Zde najdete na stěně vlevo ovládací panel, kterým spustíte můstek na ochozu přímo nad vámi. Přeběhněte přes něj a můžete pokračovat v postupu základnou. Zatím nechoďte do dvojitých dveří a na konci chodby seskočte do vody. Tou můžete proplavat do malého tajného skladiště. Potom projděte dvojitými dveřmi do velké místnosti s vodou uprostřed. Až zlikvidujete všechny Němce, ve vodě za trubkami prorazte mříž a objevíte další tajemství.

Nyní je na čase vrhnout se do ponorkového doku. Ten je opravdu rozsáhlý, takže vám doporučujeme použít na jeho vyčištění odstřelovačku. Až budou všichni protivníci mrtví, můžete doběhnout do malého skladiště na druhé straně doku. Pak zhruba uprostřed najdete dveře, za kterými je schodiště do prvního patra. Z můstku nad dokem můžete na druhé straně seskočit na plošinku vpravo. Zde střelte do sudů u dveří a prorazte si tak cestu ke konci úrovně. Stačí postřílet pár vojáků a další epizoda je minulostí.

## EPISODE 5

### Ice Station Norway

A opět je zde velké volné prostranství. Tentokrát máte ale od začátku k dispozici odstřelovačku, takže to bude vaše výhoda. Postřílejte všechny Němce u ponorky a pokračujte k molu, u kterého narazíte na několik hlídkujících vojáků. Za vnější stěnou objevíte dva baráky. Do toho vpravo je dobré vlézt zezadu. Tam totiž najdete mříž, kterou se dostanete do tajného skladiště. Až se přiblížíte k prvnímu bunkru, na ochoz nahoře vyběhne voják, kterého byste se měli rychle zbavit. Pak vyběhněte po schodech vlevo nahoru a pokračujte do garáže, ve které vás čeká větší přestřelka. Doplňte si zdraví a pokračujte dál.

Před vámi je strážní věž s odstřelovačem. Zbavte se ho a vyběhněte na kopec za věží. Dál postupujte podél kopce vlevo. Díky odstřelovačce můžete z bezpečné vzdálenosti zlikvidovat vojáky v bunkru před vámi. Bunkr v klidu obejděte zleva a zezadu napadněte malou základnu tvořenou dvěma baráky a strážní věží (na té je další odstřelovač). Jakmile se k barákům přiblížíte, musíte se připravit na nepříjemný německý protiútok. Až budou všichni mrtví, tak si ve strážní budce u brány otevřete cestu k poslednímu bunkru. Před ním hlídkují další vojáci s rotačáky, takže nebuďte zbrklí. Do bunkru se dostanete dveřmi napravo od hlavního vchodu. Uvnitř se probojujte až do další garáže, ve které vás čekají poslední protivníci. Po jejich likvidaci a doplnění zdraví střelte do nádrže v nejvzdálenějším rohu garáže. Dírou ve zdi projdete na konec úrovně.

### X-Labs

Tak zde už jde do tuhého. Připravte se na použití těžších zbraní. V první místnosti narazíte jen na několik řadových vojáků. Za dalšími dveřmi se ale dostanete na hlavní křižovatku chodeb. U dveří si vlevo všimněte páky, kterou můžete vypínat a zapínat elektrické výboje. Občas by se vám to mohlo hodit. Z haly pokračujte směrem doleva. Na konci chodby se dostanete do malé místnosti, kde uteče jeden z mutantů. Po jeho likvidaci vylezte po žebříku do prvního patra a pokračujte na ochoz vedoucí nad hlavní laboratoří. Zde budete svědky úniku dalších mutantů.

Nyní si připravte rotačák Venom. Čeká vás konfrontace s několika z nich. Stále zůstaňte v prvním patře a v poslední místnosti projděte dveřmi doprava. Jste v malém skladišti, které je plné užitečné munice. Pokračujte dál a dostanete se nad halu ze začátku úrovně. Dole je jeden z mutantů. Vraťte se k nejbližšímu žebříku a slezte dolů. Zastřelte mutanta a pokračujte do hlavní laboratoře. Zde na jednom ze stolů najdete dokumenty, které potřebujete k dokončení úrovně.

Po získání dokumentů se porozhlédněte po místnosti se vstupem do vody. Ve vodních kanálech je spousta míst pro nadechnutí, takže se nemusíte bát utopení. Z vody najdete několik východů. Doporučujeme vám vyzkoušet všechny, protože tím můžete jen získat. Na úplném konci vodního kanálu najdete malé tajné skladiště, takže si můžete doplnit zdraví i munici. Vaším hlavním cílem je ale místnost, ve které vylezete z vody dlouhým žebříkem. V následující chodbě budete svědky souboje mutanta a supervojáka. Vítěze zabijte a pak zničte desku na stěně vlevo. Tak se dostanete do tajného trezoru plného zlata. Nyní už zbývá jen najít cestu do velké haly, ve které je nádrž s vodou zakrytá železnou mříží. V rohu je kontrolní místnost s ovládacím pultem. Uložte si hru,

protože až zatáhnete za páku, tak do haly vpustíte dva supervojáky. Jeden z nich je vyzbrojen Panzerfaustem a druhý má Venom. Až je oba zlikvidujete, tak si další pákou otevřete poslední vrata úrovně.

**Super Soldier**

Připravte se na souboj s dalším supervojákem. Až ho zlikvidujete, tak si můžete doplnit zdraví i brnění. Před vámi se chodba rozdvojuje a vede kolem podivného proskleného mrazáku. Nejprve zlikvidujte dva normální vojáky a potom za mrazákem narazíte na dalšího supervojáka vyzbrojeného Panzerfaustem. To ale není nic proti dalšímu protivníkovi. Až vejdete na ochoz nad velkou halou, tak na vás Deathshead vypustí svého nejsilnějšího supervojáka vyzbrojeného novou puškou vysílající elektrické výboje. Čeká vás zatím bezkonkurenčně nejtěžší souboj hry. Seběhněte dolů a pokuste se krýt za sloupy. Používejte hlavně Panzerfaust a Venom, což jsou vaše nejsilnější zbraně. Pokud je váš protivník za rohem, tak se můžou hodit také granáty. Až souboj vítězně ukončíte, prostřílejte se do kontrolní místnosti, za kterou najdete chodbu vedoucí na letiště.

## EPISODE 6

**Bramburg Dam**

Poslední epizoda začíná před bramburskou přehradou. Vezměte si do ruky odstřelovačku a s její pomocí zamávejte s hlídkujícími Němci. Až budou všichni nahoře mrtví, běžte k bližší strážní věži, u které začíná dlouhý žebřík vedoucí na ochoz hluboko pod vámi. Po tomto ochozu se prostřílejte až do chodby uvnitř přehrady. Zlikvidujte všechny Němce a potom střelte do skupinky plynových bomb. Jejich exploze vám prorazí cestu k výtahu, kterým vyjedete do budovy uprostřed přehrady. Pro jistotu postupujte opatrně, protože vaši úvodní čistku odstřelovačkou většinou pár vojáků přežije. Doběhněte na druhý konec přehrady a vběhněte do bunkru vlevo.

Prostřílejte se až do malého skladiště, ve kterém se po žebříku dostanete do klimatizace. Ta vede do elektrárny na stejném konci přehrady. Připravte se na divokou přestřelku, protože hlavní hala elektrárny je plná vojáků a s klimatizace vás velmi rychle dostanou Panzerfaustem. Až všechny zlikvidujte, pokračujte do chodeb za kontrolní místností.

**Paderborn Village 1**

Tato úroveň je velmi specifická. Vaším úkolem totiž bude zabít čtyři důstojníky paranormální jednotky SS, aniž byste spustili alarm. Vezměte si tedy do ruky Sten s tlumičem a dojděte až k prvnímu hlídkujícímu Němci. Za ním je dům číslo 5, v jehož prvním patře najdete prvního ze čtyř důstojníků. Jeho tichá likvidace by vám neměla dělat problémy. Vyběhněte zpět před dům a pokračujte do další uličky. Zde si dejte pozor na odstřelovače v okně přímo naproti vám (použijte odstřelovačku s tlumičem). Pokračujte až k malému hotelu. Uvnitř narazíte opět na dvojici strážců v přízemí. Důstojník poslouchá gramofon v prvním patře. Také na další dům vás upozorní hlídkující voják. V tomto případě vám doporučujeme vyskočit k zadnímu vchodu u žlabu s vodou. Důstojníka najdete v přízemí. Vyběhněte zpět na ulici a za dalším průchodem zahněte doleva. Na balkóně nad sebou uslyšíte hlas posledního důstojníka.

Vejděte do domu a pěkně s rozvahou ho zlikvidujte. Pod schodištěm přímo před domem úroveň končí.

**Paderborn Village 2**

Zbývá zabít posledního důstojníka. Přitom stále platí rozkaz týkající se alarmu. Zastřelte němce ve sklepě a pokračujte nahoru do domu, kde hlídkuje jeho kolega. Při opouštění domu si připravte odstřelovačku s tlumičem. Jakmile vyjdete ven, a balkóně vpravo uvidíte hlídkujícího vojáka. Zastřelte ho a posuňte se trochu doprava. Průchodem na druhé straně malého prostranství uvidíte hlídkujícího vojáka, který to má pár kroků k alarmu. Zastřelte ho a máte po problémech. Stále vám ale doporučujeme pro jistotu používat Sten. Pokračujte do domu v levém vzdálenějším rohu prostranství. Zde najdete posledního důstojníka. Rozkopněte obraz za jeho psacím stolem a pákou si otevřete tajnou místnost. Potom pokračujte městečkem až k bráně, za kterou poprvé uvidíte zámek Schufstaffel. Ve vchodu do jeho sklepa úroveň končí.

**Chateau Schufstaffel 1**

Sklepem vyběhnete až na nádvoří zámku. Prostřílejte se na druhou stranu a dostanete se do prostoru obrovských sálů. Vašimi protivníky budou po dlouhé době opět elitní bojovnice, se kterými jste se setkali ve druhé epizodě. Při boji si tedy dávejte pozor hlavně na jejich mrštnost. Hned ve druhém velkém sálu narazíte na schodiště, po kterém musíte vyběhnout do prvního patra. Pokračujte směrem doprava a po chvilce dorazíte na konec této velmi krátké úrovně.

### Chateau Schufstaffel 2

Vejděte do chodby, kterou stráží několik elitních vojáků. Prostřílejte se k prvním dveřím, které vedou do velké jídelny. Pokračujte ke dveřím na balkón a z něj zastřelte odstřelovače na střeše. Pak skočte na římsu vpravo a přejděte po ní až k žebříku, po kterém musíte vylézt na střechu. Zde zlikvidujte dalšího odstřelovače a sami si vezměte do ruky odstřelovačku. Bližším střešním oknem máte totiž skvělou možnost postřílet všechny protivníky rozmístěné kolem hlavního schodiště. Až budou všichni pod vámi mrtví, pokračujte k dalšímu střešnímu oknu, kterým můžete seskočit do knihovny (seskočte nejdříve na jednu z knihoven).

Opatrně nahlédněte do prostoru schodiště. Je pravděpodobné, že alespoň jeden protivník jatka přežil. Pak pokračujte ke dveřím ve vzdálenějším pravém rohu. Ty vedou do chodby, která je střežena poměrně početnou jednotkou elitních vojáků. To je pochopitelné, protože na jejím konci najdete pracovnu generála von Schrubera. Až ho zastřelíte, tak se vraťte ke schodišti a seběhněte do přízemí. Zde se musíte prostřílet až k zadním dveřím, u kterých úroveň končí.

### Unhallowed Ground

Opusťte zámek a prostřílejte se k zadní bráně. Opět se dostáváte do volné krajiny, ve které ale tentokrát nebudete mít žádnou drtivou převahu. Proti vám stojí elitní bojovnice a odstřelovači, kteří na vás budou útočit z hranice vašeho dohledu. Proto postupujte s maximální opatrností a nikdy se nevzdalujte od potencionálního úkrytu. Stačí se držet mezi stromy. Postupujte stále do kopce, dokud se nedostanete k mostu. Před ním narazíte na tuhý odpor, takže vám doporučujeme neustále ukládat hru. Na začátku mostu slezte po žebříku vlevo do tajného úkrytu, ve kterém si doplníte zdraví a munici. Pak se vraťte na cestu a pokračujte k autu, jehož světla vidíte v dálce stranou od mostu.

Dostáváte se do prostoru, ve kterém Němci v průběhu temného rituálu nadělali ze tří supervojáků temné rytíře. Díky tomu jsou podstatně odolnější než standardní modely. Na prvního vojáka nepoužívejte své nejlepší zbraně (šetřete si hlavně Panzerfausty). Po jeho smrti se totiž jeho dva kolegové dostaví najednou a vy budete mít mnohem větší starosti. Nyní je teprve čas na nejtěžší možný kalibr. Po jejich zničení chvíli počkejte a pak seskočte do díry, která zůstane uprostřed trosek po zásahu bleskem.

### The Dig

Rozstřílejte vojáka i s mříží a probojujte se do velké jeskyně. Zde narazíte na supervojáka, kterého ale zdálky snadno dostanete odstřelovačkou. Dojděte až ke dveřím, které jsou označeny červeným výstražným nápisem. Za nimi je malá jeskyně, ve které musíte seskočit dírou v podlaze do malého podzemního jezírka. Podívejte se na strop, kterým byste měli vidět supervojáka stojícího na průrvě zakryté několika prkny. Z této pozice si ho můžete vychutnat odstřelovačkou. Pak se probojujte až do velké jeskyně, ve které musíte vylézt nahoru po několika žebřících. Čeká vás souboj s poslední skupinkou nepřátel a třetím supervojákem. Na konci úrovně rozkopejte improvizovanou dřevěnou stěnu a dírou v podlaze seskočte do chodby pod vámi.

### Return to Castle Wolfenstein 1

Začínáte v podzemí hradu Wolfenstein. Po dlouhé době si zabojujete se zombie, kteří budou tentokrát o něco odolnější. Až všechny postřílíte, tak si cestu do místnosti prorazí další skupinka. Až pobijete i ty, v místnosti, ze které přišly, zmáčkněte tlačítko ve výklenku přímo naproti dveřím. Tím si otevřete mříž v první místnosti. Nyní se budete muset probojovat několika dalšími místnostmi až k točitému schodišti, po kterém se konečně dostanete na vzduch. Ven vyběhnete na ochozu nad malým nádvořím. Všude kolem jsou elitní němečtí vojáci bojující s oživlými mrtvolami, takže úleva ohledně protivníků vás nečeká. Po ochozu pokračujte směrem doleva. V místnosti na druhé straně najdete další točité schodiště, po kterém můžete seběhnout do přízemí. Nyní už vám zbývá jen pár kroků. Na nádvoří pokračujte doprava a jste na konci úrovně.

### Return to Castle Wolfenstein 2

Před vámi je brána vedoucí do kostela. Připravte se na divokou přestřelku, protože za oltářem se kryje několik po zuby ozbrojených protivníků. Až je zlikvidujete, dejte si pozor na elitní bojovnice, které na vás zaútočí zleva. Pak běžte k oltáři a po točitém schodišti vpravo vyběhněte do prvního patra. Zde se dostanete chodbou na ochoz nad dalším malým nádvořím. To je opět plné elitních vojáků, takže si každý krok rozvažte a často ukládejte pozici. Pro seskok dolů vám doporučujeme použít díru v podlaze na konci ochozu vpravo. Zde se dostanete do rohu, takže budete mít krytá záda. Až pobijete všechny na nádvoří, tak se porozhlédněte po dveřích vedoucích na schodiště. Po něm se probojujte do prvního patra, kterým se dostanete do místnosti se žebříkem. Po něm slezte dolů a ve vedlejší místnosti pákou otevřete hlavní bránu. Pak se vraťte na nádvoří a ukončete úroveň.

### Heinrich

Nejprve dostanete možnost doplnit si zdraví a munici. Potom už vás čeká souboj s Heinrichem, který sice hodně vydrží, ale jeho útokům se dá naštěstí poměrně jednoduše vyhnout. Na začátku souboje do něj vystřílejte všechny Panzerfausty, které u sebe máte. Potom vytáhněte starý osvědčený Venom, který se výborně hodí pro boj na menší vzdálenost. Jak už jsme naznačili, Heinrichovým útokům se dá poměrně snadno vyhnout. Stačí držet se od něj dál a včas mu uhnout, pokud si vás k sobě přitáhne. Při všem tom manévrování do něj nepřestávejte střílet. Rozhodně si nevšímejte jeho pomocníků, kteří jsou velmi pomalí. Stačí přeběhnout na druhou stranu arény a máte je na dlouho z krku. Sledujte pancíře, které budou z Heinrich odpadávat. Až budou všechny pryč, tak máte vyhráno. Stačí pár posledních ran a je hotovo.

**Jakub Holý**

# Dark Chronicle

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Sony ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Dark Cloud 2 je tu! Pokračování úspěšného RPG na sebe nenechalo dlouho čekat.

**Her, ve kterých se po vás chce,** abyste fotografovali nebo napájeli žíznivé, neběhá po světě moc...

**Předehra**

Kontrolu nad hlavním hrdinou Maxem získáte v malé dílně, ve které pracuje pro opraváře jménem Cedric. Seběhněte po schodech do její spodní části a pokračujte doprava. Na kulatém stole seberte **Notebook**, který budete později potřebovat pro zapisování poznámek. Ve skříni za ním najdete **Wrench**, ze kterého se nakonec vyklube vaše první zbraň. Vraťte se ke schodům a na stole pod nimi se pusťte do opravy vysavače.

Po krátké animaci se děj hry přenese na náměstí s cirkusovým stanem. Jděte ke klaunovi před vchodem a dejte mu **Circus Ticket**. Ten vám přímo z ruky vytrhne zrzavý kluk, který s ním uteče někam za stan. Promluvte si se všemi lidmi, na které narazíte. Nejdůležitější je holčička u stánku s nafukovacími balónky. Po rozhovoru s ní se děj hry posune dál. Uvnitř cirkusového stanu vás po krkolomném útěku čeká souboj v šapitó. Po jeho úspěšném absolvování se dostanete do podzemí, kam vás dovede tulák Donny. Až budete moci opět ovládat svou postavu, tak vám doporučujeme uložit si hru. Po dalším rozhovoru s Donnym vás totiž čeká první klasická úroveň hry.

**To the Outside World!**

Vaším hlavním cílem v každé úrovni dungeonu bude najít klíč, kterým si otevřete dveře vedoucí do další úrovně. Tento klíč má u sebe jeden náhodně vybraný protivník, který se bohužel od ostatních ničím neliší. Musíte tedy postupně zabíjet všechny protivníky, dokud z některého z nich nevypadne. Až budete chtít pokračovat do další úrovně, porozhlédněte se na mapě po žlutě značených dveřích. Dojděte k nim a použijte na ně klíč. V tomto prvním dungeonu má klíč podobu kliky a jmenuje se **Key Handle**.

Kromě klíče můžete najít několik dalších užitečných předmětů v náhodně rozmístěných bednách. Těmi nejdůležitějšími jsou asi **Channel Key**, **Map** a **Magic Crystal**. Channel Key vám slouží k otevírání dveří, které uzavírají části některých úrovní (používají se stejně jako Key Handle). Po sebrání mapy se vám odkryje mapa celé úrovně. Magic Crystal na rozdíl od mapy nemusíte v úrovni vůbec najít. Je ale velmi užitečný. Umožní vám totiž vidět pozice všech protivníků a beden, které vám samotná mapa nikdy neukáže.

Z hlediska taktiky boje vám doporučujeme pilně trénovat blokování. V prvních úrovních se vám to může zdát zbytečné, ale později to rozhodně oceníte. Naučte se zapamatovat si všechny typy útoků svých protivníků, abyste mohli zaútočit mezi nimi. Velmi praktické je také vhodné manévrování, díky kterému se můžete dostat pomalejším protivníkům do zad. Tak získáte rozhodující výhodu, která by měla automaticky znamenat vaše vítězství. Po čtvrté úrovni rozhodně nezapomeňte používat Ridepod. Některé velké protivníky byste jinak nebyli schopni porazit. Jedinou slabinou Ridepodu je jeho malá zásoba paliva. To slouží jako jeho ukazatel zdraví a navíc se spotřebovává i samotnou chůzí. Proto choďte pravidelně za Cedricem, který vám palivo zadarmo doplní.

**4 - Water Pump Room**

Ve čtvrté úrovni narazíte na slona jménem Linda. Vaše zbraně jsou proti němu neúčinné, takže můžete jen utíkat. Párkrát se do něj pokuste udeřit a na scéně se objeví Cedric. Jeho Ridepod jménem Steve se bohužel souboj nevydrží, takže budete nuceni taktiky ustoupit. Ve své dílně vám Cedric vysvětlí, jak se používá fotoaparát. Ten budete potřebovat, protože pro vynalezení **Energy Pack** musíte udělat tři fotografie (jde o předměty, které vám ukázal Cedric). Vyběhněte ven a běžte k pekařství naproti dílně. Vedle něj uvidíte několik konví na mléko. Zmáčkněte ◎ a zaměřte fotoaparát na jednu z konví. Tak získáte fotku **Milk Can** (fotografie vhodné pro vynalézání jsou označeny žárovkou). Otočte se a na střeše dílny uvidíte několik ohnutých trubek. Jejich vyfocením získáte **Pipe**. Poslední hledanou fotografií je **Belt**, který má na sobě policista před policejní stanicí.

Přepněte se do hlavní nabídky, ve které se vám objevila nová položka Make. Zde můžete fotografie skládat dohromady. Pokud k sobě dáte tři fotografie odpovídající některému nápadu, získáte plán nového vynálezu. Dejte tedy dohromady všechny tři výše uvedené fotografie a získáte plán na výrobu Energy Pack. Prohlédněte si ho a zapamatujte si seznam surovin, které budete potřebovat na jeho výrobu. Pak běžte za Cedricem, který vám dá peníze na jejich nákup. Všechny su-

roviny potřebné pro výrobu základních vynálezů můžete nakoupit v obchodě, před kterým se povaluje několik dýní. Až budete mít všechny suroviny u sebe, můžete konečně vyrobit Energy Pack, nutný pro dokončení Ridepodu. Dojděte k Cedricovi a dvakrát si s ním promluvte. Díky tomu se dostanete zpět do čtvrté úrovně.

Nyní vás čeká první souboj s bossem. Tím je slonice Linda, se kterou jste už měli tu čest. Ještě před samotným soubojem vám ale doporučujeme udělat unikátní fotografii, kterou můžete získat jen v tomto souboji (musíte se přepnout na Maxe). Linda používá dva útoky. Úder chobotem a dupnutí, před kterým se musí postavit na zadní. A právě v pozici, kdy stojí na zadních, ji musíte vyfotit. Pokud se vám to povede, získáte speciálně označenou fotografii, které je ve hře nazývána termínem **Scoop** (za tyto fotografie získáte od Donnyho zajímavé odměny). Po nevinné předehře se pusťte do přímého souboje. Ridepod je dost silný, takže byste Lindu měli porazit několika málo údery.

### 7 - Underground Sewers Reservoir

Dalším bossem, kterého budete muset porazit, je Halloween řízený Flotsamem. Stejně jako u souboje s Lindou se ale nejprve budete muset věnovat fotografování. Scoop tentokrát získáte tak, že zachytíte robota v okamžiku, kdy vystřeluje rakety ze své hlavy. Držte se od něj dost daleko a mějte na něj stále zaměřen svůj fotoaparát. Jakmile začne otvírat oči, začněte fotit. Po získání fotografie se můžete pustit do boje. Nejčastěji bude Halloween útočit červenými bombami, které můžete chytit a hodit zpět na něj. Po zásahu bombou na chvíli ztuhne a svou hlavu spustí k zemi. Rychle se přepněte na Ridepod a několikrát ho do hlavy udeřte. Tento postup několikrát opakujte a za chvíli máte souboj za sebou.

## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

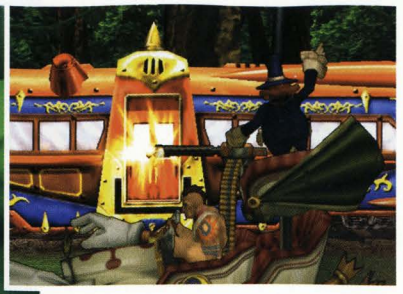
- **Levý analog** » Pohyb
- **Pravý analog** » Natáčení kamery
- **Směrové šipky do stran** » Přepínání aktivních předmětů
- **Křížek** » Útok/interakce s okolím
- **Kolečko** » Zaměření na protivníka
- **Čtvereček** » Používání aktivních předmětů/fotografování
- **Trojúhelník** » Základní nabídka
- **L1** » Použití zbraně na dálku
- **L2** » Pohled z vlastních očí
- **L3** » Přepínání mezi Maxem a Monikou
- **R1** » Blok (v kombinaci s ⊗ zvedání větších objektů)
- **R2** » Při rybaření přepne pohled na splávek
- **R3** » Přepínání mezi postavou a Ridepodem (Max) nebo vtělení do protivníka (Monika)
- **SELECT** » Přepínání módů mapy

### 8 - Channel Reservoir

A je zde závěr kapitoly. Po vyběhnutí z podzemí pokračujte na most vlevo. Zde vás dostihne vlak, ze kterého vyskočí Cedric. Po krátkém rozhovoru a animaci odehrávající se uvnitř vlaku budete napadeni. Uložte si hru a po krátkém žebříku vylezte na střechu vlaku. Nyní vás čeká závěrečný souboj kapitoly. Flotsam na vás útočí ve své obrněné P-3000, která bude vlak postupně ničit. Sledujte zelený ukazatel, který vyjadřuje poškození vlaku. Vaším úkolem bude zlikvidovat Flotsama dřív, než stačí zničit vlak. Naštěstí je zde Cedric, který vám bude podávat jednu bombu za druhou. Ty můžete zvednout a házet směrem na P-3000. Stačí tři zásahy a můžete si vychutnat dlouhou závěrečnou animaci kapitoly.

### Ressurection of the Great Elder

V průběhu úvodní animace získáte Moniku jako druhou hratelnou postavu. Nyní tedy můžete přepínat mezi Maxem a Monikou, což rozšíří vaše taktické možnosti. Velmi důležitá je také možnost přibrat do party jednu nehratelnou postavu.
U vlaku postávají rovnou tři, takže si můžete vybrat. Velmi platným pomocníkem je Cedric, který může opravovat zbraně a doplňovat palivo Ridepodu. Eric vám může pro změnu prodávat střelný prach a vyrábět pro vás bomby. Posledním dostupným pomocníkem je Bruno, který



zvyšuje vaše šance na získání předmětů z poražených protivníků. Rozhodně si některého z nich vyzkoušejte, protože spolupráce s nehratelnými postavami se určitě vyplatí. Nezapomeňte ale sledovat jejich ukazatel schopností. Pokud ho vyčerpáte, musíte svého pomocníka nechat odejít zpět k vlaku, kde se mu po nějaké době ukazatel schopností opět doplní.

Až si vyberete svého pomocníka, vydejte se do vesnice Sindain. Po rozhovoru s trpaslíkem zaklepejte na dveře dřevěného domku a uvnitř se dozvíte velmi zajímavé věci. Nejstarší trpaslík jménem Conda vám nakonec předá láhev **Grape Juice**, což je jeden z klíčových předmětů. Pak vám uvolní cestu do lesa, který je druhým dungeonem hry. Základní principy zde budou stejné jako v kanalizaci Palm Brinks. Klíčem uvolňujícím cestu do další úrovně je tentokrát **Fairy Saw**. Pokud v úrovni narazíte na velkou pavučinu, tak musíte najít **Slash Branch**.

Úplnou novinkou jsou malé růžové jeskyně, které vám doplňují zdraví. Ještě důležitější jsou ale Geostone, které budete nacházet od páté do desáté úrovně. Jejich funkci vám vysvětlíme později. Poslední novinkou jsou pečeti, které omezují výběr postavy v úrovni. Červená pečeť znamená, že úroveň můžete hrát jen za Moniku. Modrá naopak znamená, že budete hrát za Maxe. Poslední možností je bílá pečeť, která znamená, že v úrovni se nemůžete léčit (také se nemůžete zbavit žádného prokletí nebo očarování).

Z hlediska boje bude tato kapitola podstatně těžší než ta první. Proto se musíte začít pořádně věnovat vylepšování svých zbraní. Pozorně si prostudujte všechny pomocné animace, které najdete v základní nabídce pod položkou Help. Bez vylepšených zbraní nebudete mít v pokročilejších fázích této kapitoly žádnou šanci. Také se věnujte vylepšování Ridepodu, který je při boji s většími protivníky absolutní nutností. Rozhodně vám doporučujeme odehrát s ním znovu některé úrovně, abyste získali dost zkušeností. Tou nejlepší investicí je **Barrel Cannon**, který vás bude stát 400EXP (prodá vám ho Cedric). Je velmi účinný a můžete ho používat na bezpečnou vzdálenost.

### 4 - Great Fish Swamp

Ve čtvrté úrovni nebudete vůbec bojovat. Nejprve jděte k trpaslíkovi sedícímu na kládě vpravo. Ten se v průběhu rozhovoru zmíní o své žízni. Dejte mu **Grape Juice** a on vám dá na oplátku rybářský prut. Po ukončení rozhovoru pokračujte dál, až dojdete k velké chlupaté potvoře. Jmenuje se Master Utan a v dalším dlouhém rozhovoru vám řekne o svaté rybě, která žije ve velké bažině, kolem níž jste před chvílí prošli. Vraťte se tedy k této bažině a vezměte si do ruky prut. Jako návnadu použijte **Poison Apple** a nahoďte do libovolné části bažiny. Až se splávek potopí, stačí trhnout prutem a bude následovat animace s obrovskou rybou. Jmenuje se King Mardan a dá vám za úkol chytit rybu **Priscleen**. Až rozhovor skončí, tak si King Mardana vyfoťte, protože později už nebudete mít příležitost.

Nyní se musíte vrátit na začátek úrovně. Jděte k rybníčku vpravo (povalují se u něj tři očarovaní trpaslíci) a opět si vezměte do ruky prut. Jako návnadu použijte **Mimi** a nahoďte směrem k malé skupince leknínů. Nyní už vám hra nic neulehčí, takže budete muset rybu vytáhnout sami (pokud přijdete o návnadu, tak si běžte k trpaslíkovi na kládě pro další). Po jejím ulovení se vraťte k bažině a dejte jí King Mardanovi. Ten za odměnu odčaruje trpaslíky a vy se můžete vrátit do Sindain. Zde vás v domku trpaslíků čeká dlouhá animace, na jejímž konci získáte možnost používat Carpenterion. Díky němu můžete později začít obnovovat vesnici, která zde dříve stála. Nyní si ale jen vyzkoušejte časovou bránu, kterou se díky svému náhrdelníku dostanete do budoucnosti. Zde najdete dvě truhličky s **Fruit of Eden** a **Potato Pie**. Jsou to jedny z nejcennějších předmětů ve hře. Zvětší vám totiž ukazatel zdraví a obranné číslo.

### 8 - Legendary Killer Snake

V této úrovni narazíte na zajímavou novinku. Na mapě dungeonu jste si jistě všimli, že se zde cesta větví. Díky tomu vedou z této úrovně dva východy. V této chvíli ale můžete stejně pokračovat jen sluneční větví (u východu vidíte nepřehlédnutelný symbol slunce), takže vás to nemusí trápit. Hvězdnou větev použijete až v pozdní fázi hry.

### 10 - Rainbow Falls Entrance

Dostáváte se do poslední klasické úrovně sluneční větve. Po jejím dokončení se vraťte do Sindain, přepněte se do módu Georamy a podívejte se na své cíle (Analysis). Rovnou vás upozorníme, že po splnění každého úkolu se v budoucnosti něco změní. Proto se tam po upozornění hry vždy rovnou vydejte (pokud jste splnili více úkolů najednou, tak tam musíte několikrát). Po splnění stěžejních úkolů uvidíte dějovou animaci. Navíc vás tam za splnění každého úkolu čeká odměna v podobě truhličky s velmi praktickými předměty.

Pokud Georamě příliš nerozumíte, přehrajte si všechny dostupné pomocné animace (v základní nabídce zvolte Help a příslušné téma). Vaším prvním krokem by mělo být rozhodně odstranění kamenů, klád a vysoké trávy. Také počítejte s tím, že při stavbě budov budete mít značnou spotřebu surovin. Pokud se vám nechce všechny hledat v dungeonu, tak si je můžete koupit od Condy (najdete ho v posledním vagónu vlaku). To se ale prodraží, takže si to pořádně rozmyslete.

**Forest Lake Restored** - Tento úkol je nejjednodušší ze všech. Na mapě Sindain umístěte 15 kousků **River**.

**Glowing Mushrooms Restored** - Pro splnění tohoto úkolu

budete muset v Sindain vysadit celkem deset stromů. Dva už tam stojí a tři speciální budete muset vysadit kvůli následujícímu úkolu. Někam tedy umístěte pět **Thorn Tree** nebo **Fruit Tree**. Druhou část úkolu splníte dokončením Elder Jurak Revived.

**Withered Tree Restored** - Někam do bezprostřední blízkosti řeky umístěte **Eye Tree 1** a **Eye Tree 2**. Mezi ně umístěte **Nose Tree** a úkol je splněn.

**Elder Jurak Revived** - První dva požadavky byste měli mít splněny. Nyní tedy stačí přestěhovat do Sindain Gordona, který je zahradníkem vašeho otce. Nejprve mu postavte **Wooden House** a potom se vydejte to Palm Brinks. Jděte k vašemu domu (přejděte přes padací most a před kostelem zabočte doprava), před kterým Gordon pracuje na zahradě. Promluvte si s ním a on vám zadá jednoduchý úkol. Musíte mu sehnat **Holy Water**. Pokud u sebe žádnou nemáte, tak si běžte koupit jednu lahvičku do kostela. Až ji předáte Gordonovi, tak se k vám přidá a vy ho v Sindain můžete přestěhovat do jeho nového domu.

**Tailor Shop Restored** - Stěžejní částí tohoto úkolu je přestěhovat do Sindain služebnou Adel. Nejprve ji postavte **Straw Hause**, a potom se opět vraťte do Palm Brinks. Běžte do svého domu, projděte kuchyní a vyběhněte po schodech do pokoje pro služebnictvo. Zde najdete Adel, se kterou si musíte promluvit. Z rozhovoru vyplyne, že ji musíte sehnat **Sturdy Cloth**, **Thick Hide** a **Hunk of Copper**. Pokud tyto 3 věci máte (můžete je koupit od Condy), tak jí je dejte a opusťte místnost. Hned se do ní zase vraťte a po dalším rozhovoru se k vám Adel konečně přidá. Navíc získáte jako odměnu nový oblek. Po nastěhování Adel se pusťte do vylepšování Sindain, protože musíte dostat ukazatel **Culture Points** na 30 (můžete například postavit **Waterwheel** a kolem domků rozmístit několik estetických předmětů, jako je **Bench** nebo **Cart**).

**Eatery Restored** - Posledním prozatím dostupným úkolem je obnovení jídelny. Postavte další **Wooden House** a vraťte se do Palm Brinks. Jděte do pekárny k tetě Polly, kterou najdete naproti Cedricově dílně. Polly vám dá za úkol donést 20 bochníků chleba Mortonovi ve vedlejším obchodě. Ten vás s nimi pošle k sobě domů (bydlí napravo od kostela). Dovnitř se ale nedostanete, tak se vraťte zpět k Mortonovi. Ten vás nakonec pošle zpět k Polly, která vám těch 20 bochníků nechá jako odměnu. Nyní tedy můžete Polly přestěhovat do Sindain. Zde stačí dosáhnout 40 **Culture Points** a stavění je za vámi.

**Weapon Shop Restored** - Stejně jako v předchozích případech přesídlování si musíte nejprve připravit nějaký dům. Pak si odskočte do Palm Brinks a v obchodě se zbraněmi (najdete ho vedle dílny) si jako Monika promluvte s Milane. Ta vám dá **Gladius**, který budete muset dvakrát vylepšit. Vezměte si ho do dungeonu a pusťte se do jeho rychlého vylepšování. Měli byste ho

vylepšit nejprve na **Cliff Knife** a potom na **Chopper**. S tím se vraťte do obchodu a pak můžete Milane přesunout do jejího nového domu. Zbylé části úkolu splníte díky dalším úkolům a troše parády navrch.

**Elder Jurak's Branch Restored** - Deset stromů už by mělo být vysazeno díky úkolu Glowing Mushrooms Restored. Druhou částí úkolu je postavení plotu kolem trpasličího domu. Bohužel budete mít velkou spotřebu materiálu, takže se to asi prodraží.

**Golden Eggs Restored** - Pokud jste postavili pro Adel na naše doporučení Straw House, tak se nyní nemusíte o nic starat. Jedinou přímou částí tohoto úkolu je totiž libovolný člověk žijící právě ve Straw House. Po splnění tohoto úkolu se přesuňte do budoucnosti, kde dostanete za úplné dokončení Sindain velmi účinnou **Jurak Gun**. Po nalezení všech truhliček vylezte na větev se zlatými vejci a seberte si z nich **Golden Paint**.

Nyní budete muset splnit několik herních úkolů. Od Juraka jste v budoucnosti dostali **Lafrescia Seed**. Po splnění úkolu Tailor Shop Restored si musíte v budoucnosti koupit v tomto obchodě **Himarra Badge** za 500 G. S tímto předmětem se vydejte do první úrovně dungeonu, ve které musíte vyhledat Himarru. Přepněte se na Moniku, která se nyní může přeměnit do podoby Himarru. Popovídejte si se svým protivníkem, od kterého pomocí této lsti získáte **Sundrops**.

### 11 - Rainbow Falls

V poslední úrovni dungeonu doběhněte k malému jezírku. Hoďte do něj **Lafrescia Seed** a následně **Sundrops**. Díky tomu vám vyroste obrovská Lafrescia, na kterou můžete vylézt po světlém laně. Nahoře vás čeká souboj se závěrečným bossem, kterým samozřejmě není nikdo jiný než Rainbow Butterfly. Jak velmi rychle zjistíte, vaše útoky na něj neplatí. Místo toho musíte udeřit do všech chapadel uprostřed Lafrescie. Až udeříte do posledního, tak se váš protivník rozdělí na 7 motýlů v barvách duhy. Zaútočte na jednoho z nich a při jejich slučování je vyfoťte. Toto je jediná možnost, kdy můžete získat tento vzácný snímek, takže si ho nenechte ujít. Pak opět opakujte postup s chapadly a pusťte se do boje (doporučujeme vám přepnout se na Moniku, protože její střely jsou naváděné). Vaším úkolem bude postupně zasáhnout všechny motýly ve správném pořadí. Začněte červeným a pokračujte podle barev duhy (motýli jsou seřazeni ve správném pořadí, takže vám to nedá moc práce). Při jejich ničení se ale vyvarujte zmateného pobíhání a útočení (nesmíte vyrušit ostatní motýly), jinak se Rainbow Butterfly znovu sloučí a vy můžete začít od začátku. Následuje série animací, po kterých musíte doběhnout k Jurakovi. Kapitolu ukončíte rozhovorem se Cedricem, který stále čeká u vlaku.

### The Sage Who Became a Star

Začátek třetí kapitoly není příliš složitý. Po příjezdu do stanice Balance Valley vyběhněte po schodech do údolí, ve kterém uvidíte malý domek. Vejděte dovnitř a po krátkém rozhovoru dostanete jednoduchý úkol. Musíte se vrátit do Palm Brinks, kde působí lékař Dell. Zajděte do jeho ordinace u jezírka za kostelem

a promluvte si s ním. Ochotně se k vám přidá a vy se můžete vrátit zpět do Balance Valley. Doktor je bohužel proti nemoci, kterou Lin trpí, bezmocný. Budete se tedy muset opět pustit do obnovy osady.

Nejprve ale musíte nasbírat dostatek Geostone, které jsou samozřejmě rozházeny v místním dungeonu. Tím je dlouhé údolí, které vás určitě potěší svou přehledností. Klíčem k další úrovni je tentokrát **Giant Meat**, pomocí kterého si přivoláte obrovského kondora. Také zde narazíte na obdobu malých růžových jeskyní z předchozího dungeonu. Tentokrát budou ve všech úrovních a díky obtížnosti bojů jejich přítomnost určitě uvítáte.

Ještě před začátkem bojů vás musíme upozornit na skutečnost, že v tomto dungeonu narazíte na velké množství pečetí. Pokud není jedna z vašich dvou hlavních postav dobrým bojovníkem, tak je čas se nad tím zamyslet. Obzvlášť slabá Monika by mohla znamenat velké problémy, takže pořádně upravte její meč a náramek. V některých úrovních za ni totiž bude muset povinně bojovat proti velkým protivníkům, které by jinak neměla šanci zvládnout.

**5 - Elephant Army in Valley**

Vedle červené pečeti jsou hlavní zvláštností této úrovně dva východy. Jsou to totiž začátky sluneční a měsíční větve. Sluneční větev je přístupná v kteroukoliv denní dobu, ale do měsíční se dostanete jen v noci (sledujte symbol na pravé straně východu). Pokud tedy chcete pokračovat tímto směrem, musíte si absolvování úrovně dobře načasovat. Nejprve vám doporučujeme pokračovat dvěma následujícími úrovněmi sluneční větve. Pak se vraťte do této úrovně a pokračujte měsíční větví.

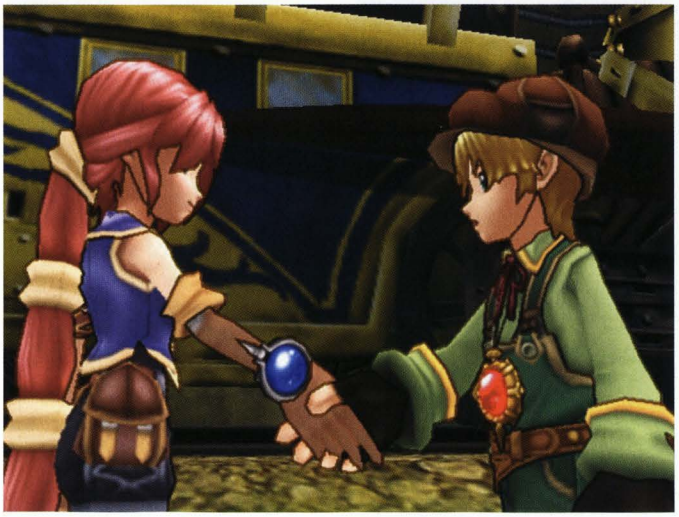
**13 - Dragon Slayer**

Pokud jste již prošli všechny úrovně sluneční větve, pak je toto poslední klasická úroveň, která je pro vás v této chvíli přístupná. Po jejím dokončení se tedy budete muset pustit do stavění v Georamě. Všechny potřebné Geostone již máte, takže stačí doplnit zásoby surovin (Conda stále postává v posledním vagónu vašeho vlaku) a můžete se do toho pustit. Tentokrát bude většina úkolů propojených, takže je to dost nepřehledné. Snažte se splnit všechny části úkolů, které nezávisí na těch ostatních a pak půjde všechno ráz na ráz.

**Lower Prayer Site Restrored** - Základem tohoto úkolu je podmínka, že všechny 4 plošiny musí být stejně vysoko. Při plnění ostatních úkolů si výšku plošin často rozhodíte, takže je průběžně vyvažujte. Na to jsou ideální menší objekty. My vám doporučujeme použít na to stromy, jejichž rozmístění je částí následujícího úkolu. Druhou částí úkolu je dosáhnout 20 Culture Points. Po zkušenostech ze Sindain vám to jistě nebude dělat problémy.

**Suspension Bridge Restored** - První částí úkolu je splnění předchozího úkolu. Druhou částí je umístění 15 stromů. Pokud chcete ušetřit, tak rozmístěte 15 **Thorn Tree**. Jak jsme vám již naznačili, jsou ideální pro vyvažování plošin.

**Starlight Temple Restored** - Plněním tohoto úkolu se v postatě vůbec nemusíte zabývat. Pokud splníte všechny ostatní úkoly uvedené kolem, tak zároveň splníte i tento úkol, který je v podstatě spojuje.



**Crystal Prayer Site Restored** - První část úkolu je provázána s prvním úkolem. Druhá část bude po dlouhé době nezávislá. Na jedné z plošin postavte **Church**. Jako jeho obyvatele budete muset získat otce Bruna, kterého najdete v kostele v Palm Brinks. Zajděte za ním a on vám zadá jednoduchý úkol. Musíte zhasnout všechny svíčky v jeho kostele. Jak ihned zjistíte, jsou navzájem provázány. Musíte tedy začít u jednoho konce (zhasněte krajní svíčku) a pak systematicky pokračujte na druhý konec (vždy přejděte na druhou stranu a posuňte se o dvě svíčky). Po zhasnutí všech svíček si s Brunem opět promluvte a pak ho můžete přesunout do jeho nového kostela.

**Lao Chao's Bistro Restored** - První částí úkolu se nemusíte zabývat, protože je součástí velkého propletence. Důležitější je jeho druhá část. Na jedné z plošin postavte Chinese Stand. Nyní do něj musíte sehnat kuchaře, kterého najdete v kuchyni vašeho domu v Palm Brinks. Jmenuje se Ferdinand a jako úplatek pro něj budete potřebovat Roasted Chesnut (pokud ho nemáte, tak si ho můžete koupit v Sindain budoucnosti). Po předání oříšku se k vám ochotně přidá a vy ho můžete přemístit na nové působiště. Pak stačí dosáhnout 30 Culture Points a všechny úkoly budou rázem splněny (pokud jsou plošiny v rovnováze).

Nyní je čas přesunout se do budoucnosti a sklidit ovoce vaší práce. Nejprve proběhněte celé údolí

a najděte všechny truhličky s vylepšujícími předměty. Pak jděte do bistra, ve kterém vaří sám velký Lao Chao. Promluvte si s ním a dozvíte se o tajemné ingredienci, kterou bude potřebovat na výrobu léku pro Lin. Pak se můžete vrátit zpět do přítomnosti.

### 8 - Barga's Valley

Na konci sluneční cesty je úroveň, ve které se původně nic nedělo. Nyní vás zde ale čeká rozhovor s kondorem, který vám zadá zajímavý úkol. Musíte mu znovu zpřístupnit jeho hnízdo. A to dokážete jedině tak, že se naučíte hrát hru jménem **Spheda**, což je v podstatě silně upravený golf. Vaším úkolem je dopravit zářící kouli do zářícího kruhu. K tomu ale budete potřebovat hrací hůl. Jděte směrem k hnízdu a na zemi kousek od něj najdete **Handy Stick**. Vezměte si ji do ruky a vraťte se k zářící kouli.

Nyní máte tři údery na to, abyste dostali kouli do kruhu. Při tom ale nesmíte zapomenout na základní pravidlo hry. Koule bude při prudkých nárazech měnit barvu a do kruhu zapadne jen za podmínky, že je červená (musí mít opačnou barvu než díra). Přihrajte si ji tedy k hnízdu a dejte si pozor na změny její barvy. Pokud máte na kruh přímý výhled, tak už se snadno trefíte (pokud to nechcete zkoušet do nekonečna, tak to za vás může odehrát Monika). Jako odměnu za splnění úkolu získáte **White Windflower**, kterou po vás chtěl Lao Chao.

Od této chvíle se vám Spheda zpřístupní ve všech úrovních. Stačí zlikvidovat všechny protivníky a hra vás automaticky přemístí ke kouli. Pokud ji dostanete do kruhu, tak vás hra odmění truhlou se zajímavými předměty. Když ale vyplýtváte všechny údery, koule zmizí a vy už další šanci nedostanete. Vraťme se ale ke hře. Jděte zpět do Balance Valley a v budoucnosti předejte Lao Chaovi vzácnou White Windflower. Ten vám z ní uvaří Miracle Dumplings, které musíte donést Lin. Následuje dlouhá animace, po které se k vám Lin přidá jako pomocník.

### 14 - Yorda Valley

V této úrovni běžte rovnou k obrovskému stromu, u kterého se automaticky spustí dlouhá animace. Na jejím konci vyleze z Lin podivný Memo Eater. Je to další boss, kterého budete muset porazit. Před samotným soubojem si ho ale tradičně vyfoťte (tentokrát naštěstí nemusíte čekat na žádný útok, takže to bude hračka). Po získání fotografie se pusťte do souboje, který by měl být směšně jednoduchý. Prostě svého neohrabaného protivníka obejděte a uštědřete mu několik ran do zad nebo do boku. Až ho porazíte, doběhněte na konec úrovně a pokračujte v postupu dungeonem.

### 17 - Moon Baron

Na začátku této úrovně budete upozorněni na pořádání turnajů v rybaření. Ty se budou od nynějška konat každých deset dní na náměstí v Palm Brinks (sledujte levý horní roh hlavní nabídky). Požadavkem pro účast je bohužel vlastnictví tří ryb a akvária. Pokud jste ho ještě nevynalezli a nevyrobili, tak si budete muset počkat do další kapitoly, kde si ho můžete pořídit.

### 18 - Lighthouse Appears

Po dokončení této úrovně vás čeká další výstavba Balance Valley. Nyní už máte všechny potřebné Geostone, takže jsou všechny úkoly jasné. Navíc díky tomu získáte předmět, bez kterého byste jinak nemohli pokračovat.

**Sacred Torch Restored** - První část úkolu byste měli mít splněnou. K jeho dokončení stačí vyrobit 4 **Pot Torch** a libovolně je rozmístit.

**Sacred Gate Restored** - Také tento úkol už byste měli mít z poloviny hotový. Druhou částí je přesídlení Stewarta. Postavte mu dům a zajeďte si zpět do Palm Brinks. Stewart je sluha postávající u hlavních dveří vašeho domu. Několikrát si s ním promluvte a on vás požádá o 2000 G. Pokud je máte u sebe, tak mu je dejte a odejděte ven. Hned se vraťte a on vám v dalším rozhovoru 600 G vrátí. Pak už stačí přemístit se do Balance Valley a nastěhovat ho do nového domu.

**Tool Shop Restored** - Splnění tohoto úkolu bude o něco komplikovanější. První a poslední část úkolu již máte splněny. Nyní musíte postavit **Brick House** a umístit na

něj **Star Lamp**. Také budete muset natřít střechu. Parn má rád fialovou, takže použijte **Purple Paint**. Teď je čas odskočit si pro Parna. Najdete ho v domě napravo od kostela. Po rozhovoru mu dejte Golden Paint (ze zlatých vajec v budoucnosti Sindain) a on se k vám ochotně přidá. Pak ho stačí nastěhovat do jeho domu s fialovou střechou a máte to za sebou.

**Weapon Shop Restored** - Také šerif Brinkhorn bude potřebovat speciálně upravený dům. Postavte Brick House a kolem něj umístěte plot s bránou (můžete postavit dřevěný nebo kovový). Pak běžte do Palm Brinks, kde šerif postává před policejní stanicí. Čeká vás velmi neobvyklý úkol. Musíte doběhnout k loďce zakotvené na jezeře za kostelem a zpět za méně než 2:01. To bude velmi těžké, protože je to na hranici vašich možností. Pro zatáčení proto používejte natáčení kamery pravým analogem (umožní vám to krásně plynulý běh). U loďky rychle odmačkejte komunikační okna a vraťte se k šerifovi. Snažte se ho oslovit z co největší dálky, čímž ušetříte pár setin sekundy. Jeho přestěhováním do Palm Brinks a dosažením 30 Culture Points tato fáze stavění končí.

Přesuňte se do budoucnosti a vyhledejte všechny truhličky (měly by být u staveb, za které jste je získali). Pak jděte do Tool Shop, ve kterém si můžete za 300 G koupit **Starglass**. Je to zásadní herní předmět, který budete potřebovat v následující úrovni.

### 19 - Lighthouse on the Cape

Doběhněte k majáku, na který musíte použít **Starglass**. Díky tomu se vrátíte v čase do chvíle, ve které je maják napaden létající bitevní lodí. Po opravdu dlouhé animace začne velmi netradiční boj s bossem. Vaším hlavním protivníkem bude Gaspard, se kterým bude bojovat Monika. Gaspard naštěstí není příliš obratný a mezi útoky vám nechá spoustu času. Stačí tedy opakovat série tří až čtyř úderů, mezi kterými můžete v klidu vykrýt jeho protiútoky. Po určité době se souboj přepne na Maxe. Ten zůstal na majáku a jeho úkolem bude ochránit bezbrannou Lin před šířícími se plameny. Před samotným bojem ale tradičně použijte fotoaparát, kterým si musíte vyfotit Flying Battleship. Pak se přepněte na Ridepod, který si pomocí Barrel Cannon s plameny snadno poradí. V průběhu souboje vás čeká ještě několik výměn, které skončí definitivní Gaspardovou porážkou.

Po ukončení souboje a následných animacích se vrátíte zpět do

Balance Valley. Vítězstvím v souboji jste dokončili poslední úkol Georamy a obnovili jste Starlight Temple. Odcestujte tedy do budoucnosti, kde vám Lin jako stará vědma pomůže s vaším hlavním úkolem. Po návratu do současnosti navštivte ještě jednou budoucnost, protože dostanete odměnu za obnovu Starlight Temple. Je jím **Serpent Slicer**, který určitě oceníte. Doběhněte k Cedricovi a odcestujte do Veniccio.

### Good-Bye, Shingala

Ve Venicciu vás čeká poklidný úvod. Po hře na pláži uslyšíte podivný řev vycházející z jeskyně. Jděte dovnitř, kde si promluvíte s Pau. Ten po chvíli odběhne a svěří vám svou Shingalu. Ta se bohužel rozhodne utéct a vy jí v tom nemůžete zabránit. Pronásledujte ji a dostanete se do čtvrtého dungeonu. V jeho prvních úrovních budete moci přebíhat z pláže do systému jeskyň. Později už budete běhat jen v jeskyních. Klíčem k další úrovni je **Luna Stone**, který vypadá jako modré vejce. Pokud v jeskyni narazíte na nepřekonatelný schod, tak musíte najít **Luna Stone Piece**, který ho odstraní. Jinak je vše při starém.

### 9 - Cave of Ancient Murals

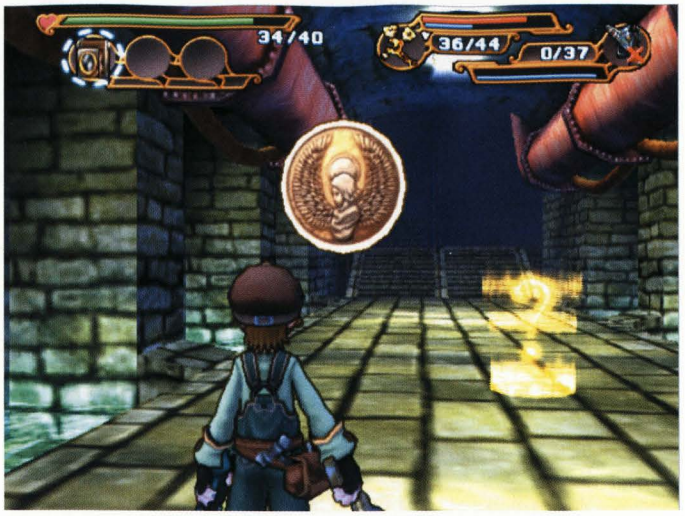
V této úrovni konečně doženete Shingalu. Ta je bohužel ovládána podivným přístrojem a zaútočí na vás. Na tuto záhadu najdete odpověď v obnovené budoucnosti, tak-

že se musíte pustit do stavby v Georamě.

**The Lab Foundation Restored** - První částí tohoto úkolu je postavit 8 kusů **Pier**. Stejně byste je potřebovali, takže se vám to docela hodí. Druhou část úkolu splníte díky následujícím úkolům. Nejhorší tedy bude dosáhnout 30 Culture Points. Výstavba samotných domů na to nestačí, takže se budete muset snažit něco vymyslet (velmi účinně zvedají hodnocení například **Pot Torch**).

**Lab 1 Restored** - První část úkolu je propojená s předcházejícím úkolem, takže si jí zatím nevšímejte. Podstatnějším faktem je, že musíte někam blízko vody postavit **Iron House**. Ten potom nabarvěte na červeno a blízko něj zakotvěte **Shop Boat**. Nyní se můžete pustit do stěhování. Obyvatelkou tohoto domu bude Claire, která bydlí v domě hned vedle vašeho sídla. Jako přesvědčovací prostředek budete tentokrát potřebovat fotografii **Lafrescia Stem** (obrovská květina v poslední úrovni Sindain). Pokud máte tuto fotografii u sebe, Blaire se k vám přidá po druhém rozhovoru.

**Lab 2 Restored** - Stejně jako v předchozím případě je první část úkolu spojená s prvním úkolem. Rovnou tedy postavte další Iron House,




který bude vhodné umístit někam blízko toho prvního. Tento dům musí být totiž jako v předchozím úkolu postaven v blízkosti Shop Boat. Pokud jsou blízko sebe, stačí vám jedna loď, čímž ušetříte dost materiálu. Dům nabarvěte na modro a můžete rovnou odcestovat zpět do Palm Brinks. Zde musíte získat Donnyho, kterého najdete v první úrovni dungeonu. Na svou stranu ho dostanete pomocí dvou mincí. Jde o **Dark Coin** a **Indestructible Coin**. Pokud je nemáte u sebe, tak je můžete koupit v budoucnosti Sindain (Tailor Shop).

Nyní se můžete vypravit do budoucnosti, kde musíte navštívit laboratoř 1. V té najdete vědce jménem Osmod, který vám poradí, jak můžete vyzrát na přístroj ovládající Shingalu. Pak vám dá **Electric Worm**, který může tento přístroj zkratovat. Dostat ho do Shingaly ale nebude jednoduché. Nejprve totiž musíte vynalézt **Aquarium**, na což budete potřebovat fotografie **Fountain**, **Wooden Box** a **Window**. Všechny tyto předměty najdete v Palm Brinks, takže to nebude tak těžké (Fountain je na náměstí, Wooden Box se povalují pomalu na každém rohu a Window můžete vyfotit třeba u Claire doma). Až budete mít akvárium hotové, dovnitř umístěte některou z vámi ulovených ryb. Jako krmení jí hoďte Electric Worm a máte elektřinou nabitou rybu.

Po tomto krkolomném postupu se vraťte zpět do deváté úrovně, ve které budete muset rybu dostat do Shingaly. Ryba bude ležet na zemi před vámi, takže stačí donutit Shingalu, aby otevřela svou tlamu. Toho docílíte tak, že na Shingalu zaútočíte (pozor, abyste ji nezabili). Jakmile ji zraníte, naštve se a svou tlamu ochotně otevře. V té chvíli musíte popadnout rybu a hodit jí Shingale rovnou do krku. Tím tento zvláštní souboj končí. Po několika animacích se přesuňte opět do budoucnosti, kde se vám nyní zpřístupnila také laboratoř 2. V té si promluvte s doktorem Nobbsem, který vám dá **Shell Talkie**. Jde o komunikační přístroj, který vám umožní hovořit s dospělými Shigura.

### 16 - Shigura Village

Díky Shell Talkie si zde můžete promluvit se všemi dospělými Shigurami. Jediný důležitý je ale stařešina, který se svou barvou výrazně liší od ostatních. Od něj dostanete na konci rozhovoru **Secret Dragon Remedy**, což je medicína, kterou musíte použít na zraněnou Shingalu. Díky tomu se zázračně uzdraví. V té chvíli ale uslyšíte zvuk létající bitevní lodi. Rychle se tedy přemístěte zpět do Shigura Village, která byla napadena. Útočníkem je doktor Jaming, který ovládá všechny Shigury. Vy se na něj bohužel nemůžete zaměřit, takže na něj budete muset zaútočit nepřímo. Ještě před tím si ho ale vyfoťte, protože druhou šanci už nedostanete. Až ho budete mít vyfotografovaného, tak sledujte směr jeho letu. Zaútočte na něj tak, že udeříte do Shigury, která je právě pod ním. Ta zdvihne hlavu a Jaminga zraní.

Po Jamingově porážce shlédnete dlouhou animaci. Váš úspěch znamená, že se můžete pustit do obnovy Luna Lab, která je na Shigurách přímo závislá. Vraťte se tedy do Veniccia a pusťte se do druhé fáze výstavby.

**Lab 3 Restored** - Obnovení zbývajících laboratoří bude jednoduché.

U laboratoře číslo 3 stačí postavit další **Iron House**, který namalujete fialovou barvou. Pokud je dům umístěn dostatečně blízko Shop Boat, tak je úkol splněn.

**Lab 4 Restored** - Tento úkol je velmi podobný tomu předchozímu. Tentokrát ale musí být Iron House natřen zelenou barvou.

**Luna Lab Restored** - Pro splnění tohoto stěžejního úkolu vám stačí dosáhnout 50 Culture Points. Ty můžete velmi účinně zvednout například umístěním **Iron Shed** na střechy všech domů.

**Search Lights Restored** - Nyní musíte umístit 8 **Luna Stone Lights**. Tím si také trochu zvednete hodnocení Culture Points. Pokud to nestačí na plnění poslední části úkolu, tak zkuste postavit například druhou Shop Boat.

**Weather Vane Restored** - Také tento úkol splníte velmi snadno. Stačí na libovolné místo postavit **Windmill**, a úkol je splněn.

**Symbol of Luna Lab Restored** - Poslední úkol splníte tím, že jednoduše dosáhnete hodnocení 80 Culture Points. Při vašich zkušenostech by to neměl být problém.

Teď můžete opět navštívit budoucnost, ve které vás čeká hodně vysvětlování. Hlavně se zde dozvíte, že cílem vaší další cesty bude vesnice Heim Rada. Pokud jste dosáhli stoprocentního hodnocení při obnově laboratoří, získáte velmi praktický **Nova Cannon** pro svůj Ridepod.

### Conflict of the Past and Future

Až přijedete k hoře Gundor, zjistíte, že všude kolem padají z nebe žhavé jiskry. Díky tomu budete mít lehce zkomplikované stavění v Georamě, protože nemůžete postavit žádnou dřevěnou stavbu. To vás ale na začátku nemusí trápit, protože vaše první kroky určitě povedou rovnou do dungeonu. Zde musíte tentokrát hledat hlavně **Magma Stone**, který vás přesune do další úrovně. Od třináctého úrovně se to ale změní a na ukončení úrovně budete používat **Rope** Důležitý je také **Stone „T"**, kterým můžete odstranit kamennou stěnu uzavírající část úrovně.

### 12 - Mount Gundor Peak

Po lítých bojích se nakonec dostanete na vrchol hory, na kterém vidíte velký stroj produkující mraky jisker. Vyfoťte si ho a běžte k němu blíž. Po tmavé rampě vyběhněte ke stroji, kde zjistíte, že budete muset získat něco, čím ho zničíte. To neznamená nic jiného, než že se musíte pustit do stavění v Georamě.

**2nd Floor of Workshop Restored** - Hlavní část úkolu spočívá ve stavbě tří domů. Vzhledem k padajícím jiskrám budete muset postavit tři **Brick House**, protože ty vydrží i v těchto podmínkách a jsou vhodné k úpravám nutným ke splnění následujících úkolů. Kvůli splnění druhého úkolu ale nemůžete postavit všechny tři domy na zem. Jeden z nich totiž musí stát na třech vrstvách bloků. Vyrobte si šestkrát **Block 2**, které potom umístíte do dvou sousedních sloupů po třech blocích. Na tuto stavbu potom můžete umístit jeden ze tří domů. Druhou část úkolu splníte vylepšováním postavených domů.

**3rd Floor of Workshop Restored** - Obě části tohoto úkolu jsou propojeny. Pokud jste u předchozího úkolu postupovali podle našich instrukcí, tak se vlastně nemusíte o nic starat.

**Workshop Elevator Restored** - Na jeden ze tří domů umístěte **Chimney** a přestěhujete do něj někoho z trojice Cedric, Erik a Borneo. Je rozumné přestěhovat je rovnou všechny, protože vás to stejně nemine. Ohledně poslední části úkolu počkejte, až dokončíte všechny zbývající úkoly. Dosáhnout 60 Culture Points ale rozhodně bude chtít nějakou tu snahu navíc.

**Gundorada Workshop Restored** - Pokud už jste přestěhovali Bornea do jednoho z domů, tak vás čeká již jen jedna přímá část úkolu. Tím je stavba **Generator**, který můžete umístit na libovolné místo v blízkosti trojice domů. Zbývající části úkolu splníte tím, že dokončíte všechny úkoly této fáze výstavby.

**Work Crane Restored** - Na jeden z domů umístěte **Great Crane**. Potom někam postavte Windmill.

**Work Arm Restored** - Na jeden z domů umístěte **Power Arm**. Potom vyrobte desetkrát Pot, které budete muset rozmístit někam do blízkosti domů. Pokud jsou totiž přímo u domů, tak za ně získáte potřebné Culture Points.

Teď můžete navštívit budoucnost, ve které budete muset probíhat obrovským továrním komplexem. Dojděte k výtahu a vyjeďte do druhého patra, kde se setkáte s Gerekem. Ten vám v průběhu rozhovoru předá **Time Bomb**. S tou se opět vypravte na vrchol hory, kde pomocí ní zničíte Fire Squall. Tím spustíte animaci, ve které se na scéně už potřetí objeví létající bitevní loď. Následovat bude velmi jednoduchý souboj. Přepněte se na Ridepod, na kterém byste měli mít **Nova Cannon** (odměna za dostavění laboratoří ve Venicciu). Pusťte se do střelby na loď, která na vás bude pro změnu útočit několika kulomety. Snažte se tedy co nejvíce pohybovat, abyste se vyhnuli většímu poškození. Pokud budete mít problémy, tak si vezměte jako pomocníka Cedrica, který může Ridepod v průběhu souboje jednou opravit. Po sestřelení lodi bohužel přijdete o Moniku, bez které budete muset absolvovat několik následujících úrovní.

### 17 - Road to River of Flames

Po dokončení této poslední klasické úrovně máte k dispozici všechny potřebné Geostone. Může se tedy pustit do dokončení stavby v Georamě.

**Operation Room Restored** - První částí tohoto úkolu je zničení Fire Squall, které už máte za sebou. Další přímou částí úkolu je nastěhování Geralda do Heim Rada. Je to váš otec, kterého najdete v jeho pracovně. Jako úkol vám zadá vylepšení **Trumpet Gun** o jeden stupeň. Pokud s tím nechcete ztrácet čas, tam si můžete odskočit do

budoucnosti Sindain, kde **Bell Triger** koupíte v obchodě se zbraněmi. Ukažte mu ho a pak se můžete začít věnovat samotnému stěhování. Postavte mu Brick House, který musíte vylepšit na nejméně 20 Culture Points (u dveří domu můžete vidět jeho hodnocení). Teprve potom se Gerald nastěhuje. Poslední částí úkolu je dosáhnout hodnocení 100 Culture Points. To vám asi zabere dost času. Zkrátka si s tím městečkem pěkně pohrajte.

**Parts Shop Restored** - Pokud už jste Cedrica přestěhovali v předchozí fázi výstavby, je tento úkol splněn.

**Items Shop Restored** - Také tento úkol byste měli mít díky propojení s ostatními už hotový.

**Completing Paznos** - Tento úkol splníte až porážkou Gasparda v následující úrovni. Nyní ho tedy nechte nedokončený.

Opět se přesuňte do budoucnosti, která je lehce pozměněna. Čeká vás zde animace, ve které si promluvíte s vůdcem rebelů. Jmenuje se Galen a předá vám legendární **Fire Horn**, který budete potřebovat v následující úrovni pro uvolnění cesty. Vraťte se zpět do dungeonu.

### 18 - Mount Gundor Mouth

Kousek od vstupu do úrovně dojdete k řece lávy. Použijte na ni **Fire Horn**, díky kterému se láva rozestoupí. Projděte do jícnu sopky, do kterého spadla sestřelená létající bitevní loď. Čeká vás druhý souboj s Gaspardem, který by tentokrát neměl mít sebemenší šanci. Pokud ho nechcete šetřit, tak se přepněte na Ridepod a velmi jednoduše ho porazíte. Bude následovat dlouhá animace, po které musíte souboj dokončit. Ještě než se ale do nové podoby Gasparda pustíte, tak si ho vyfoťte. Pak se můžete opět přepnout na Ridepod a dokončit rozdělanou práci.

Po souboji se přesunete do Heim Rada. Odtud pokračujte do budoucnosti, ve které byl po Gaspardově smrti dokončen Paznos. Jde o létající pevnost, která je hlavní zbraní rebelů v boji s armádou imperátora Griffona. Vaším dalším úkolem bude dostat se na jeho palubu. Vyjeďte tedy do druhého patra komplexu. Zde najdete několik teleportů, které vás na palubu Paznosu přenesou. Promluvte si s Galenem, který spustí útok na armádu golemů. Po skončení animace odcestujte do Veniccia, kde byl v budoucnosti dokončen Ixion. Ten vás konečně dopraví 10 000 let do minulosti, kde se budete moci osobně utkat s Griffonem.

### When the Two Eras Collide

Ixion zastaví před hlavní bránou Griffonova sídla. Vejděte dovnitř a pak pokračujte hlavním vchodem do sídla. Hned ve vstupní hale potkáte Griffona, jehož podoba vás asi překvapí. Po dlouhém rozhovoru vás čeká souboj, který prověří, jak poctivě jste se věnovali vývoji svých zbraní. Pokud se totiž hodnota vašich útoků nebude alespoň blížit stovce, tak to budete mít opravdu těžké. Každopádně hned na začátku souboje vám doporučujeme vyfotit si Griffona v jeho původní podobě. Později už totiž nebudete mít příležitost. Samotný souboj bude probíhat klasicky. Základem je včas blokovat všechny jeho útoky, protože jinak budete dostávat příliš velké rány. Styl útoku je na vás. Žádná slabina nebo zaručený recept neexistuje, takže budete muset použít konvenční útoky.

Až Griffona porazíte, čeká vás další velké překvapení. Po dlouhé animaci se přesunete zpět do svého času. Místem vašeho přistání je Kazarov Stonehenge, což je vaše jediná naděje na zastavení Griffona. Jak vidíte, kolem vás jsou umístěny stojany náležící čtyřem elementům. Vaším dalším úkolem bude získat všechny čtyři gemy, které do nich patří. To je právě chvíle, ve které dojde na dříve nepřístupné větve čtyř dungeonů. Začněte v Sindain, kde narazíte na první z nich. Znovu absolvujte úroveň Legendary Killer Snake, která je křižovatkou sluneční a hvězdné větve. Znovu pobijte všechny protivníky, abyste získali **Fairy Saw**. Pak najděte východ, před kterým je vztyčena stěna se symbolem hvězdy. Na tu použijte **Star Key**. Pak můžete úroveň opustit jako normálně.

Nyní vás čeká větev, která je podstatně těžší než zbývající část dungeonu. Tou se budete muset probít až do poslední úrovně, ve které se utkáte s protivníkem jménem Trentos. Jde o prvního ze čtyř strážců gemů. Až ho zabijete (neměl by vám dělat problémy), tak si vyfoťte stojan, ve kterém je umístěn **Earth Gem**. Pak ho seberte a můžete pokračovat do Balance Valley. Postupujte stejně jako v Sindain a vybojujte další gem. Až u sebe budete mít všechny čtyři gemy, tak se vraťte do Kazarov Stonehenge, kde je musíte umístit do příslušných sloupů (prohlédněte si je a hra vám napíše, který z gemů do sloupu patří). Po umístění posledního z nich vás čeká animace, na jejímž konci Paznos sestřelí Griffonův palác na zem (podívejte se na mapu, kde se objevil mezi Kazarov Stonehenge a Palm Brinks). Nyní můžete doběhnout k Ixionu a nechat se odvézt přímo před vstupní bránu paláce.

### Palace of Flowers

V poslední kapitole hry vás čeká velmi rozsáhlý dungeon, který v maximální možné míře prověří vaše schopnosti. Pokud nejsou vaše zbraně na předposledním vývojovém stupni (už máte za sebou jedno vylepšování, ke kterému jste potřebovali zabít konkrétní protivníky), tak byste se měli zamyslet nad menším tréninkem a jejich vylepšením. Naštěstí máte stále přístupné všechny předcházející herní lokace, takže si můžete s vylepšováním zbraní opravdu vyhrát. Také se nezapomeňte pořádně vybavit kvalitním jídlem. Rozhodně vám doporučujeme nakoupit **Premium Chicken** a **Cheese**.

Po vstupu do bývalé palácové zahrady vás čeká animace s princeznou Alexandrou. Pak pokračujte do paláce, kde byste ve vstupní hale neměli přehlédnout obrazy pověšené na stěnách. Když k nim přijdete a podíváte se na ně, uvidíte, jak původně vypadala palácová zahrada. Pak vyběhněte po schodech do prvního patra a vejděte do dungeonu. V tom je novým klíčovým předmětem

**Queen's Watering Pot**, kterým budete polévat květinu uzavírající úroveň. Také nezapomeňte na skutečnost, že na rozdíl od předchozí kapitoly musíte v dungeonu opět sbírat Geostone. Jedním z vašich úkolů totiž bude také obnova zahrady.

### 5 - Missing Gem Dealer

Tato úroveň je v podstatě křižovatkou, na které máte od začátku přístupné oba východy (měsíční východ tentokrát není vázán na denní dobu). Je jen na vás, kterou cestou se vydáte. My vám ale vřele doporučujeme nejprve vyčistit sluneční větev. Před dokončením hlavní měsíční větve byste se do ní totiž museli stejně vracet. Stejně jako v předchozích podobných případech se do úrovně potom vraťte a použijte pro změnu měsíční východ.

### 12 - Garden

V této úrovni se podruhé setkáte s princeznou Alexandrou. Po velmi krátké animaci doběhněte ke stolku na druhé straně zahrady a seberte **Flower of the Sun**, která na něm leží. Potom se vraťte do páté úrovně a pokračujte měsíční větví dungeonu.

### 21 - Alexandra's Room

A je zde další animace se Sirupem a Alexandrou. Po jejím konci přijde na řadu **Flower of the Sun**. Běžte k dlouhému stolu, v jehož středu je umístěna váza. Dejte do ní květinu a otevřou se vám dveře vedoucí do další úrovně.

### 22 - Final Trump Card

Pokud jste poctivě posbírali všechny Geostone, můžete se konečně pustit do obnovy palácové zahrady. Jednotlivé úkoly se vám bohužel v základní nabídce Georamy neodhalí, takže se budete muset řídit pouze našimi radami a obrazy v hale. Ty jsou opravdu vhodným pramenem, takže vám doporučujeme jejich pečlivé nastudování. Na rozdíl od všech předchozích kapitol musíte totiž zahradu postavit přesně podle původního vzoru. Bonusové předměty za plnění jednotlivých úkolů potom najdete v hale, protože zde vás žádné cesty do budoucnosti nečekají.

**A Scent of Water in the Sun** - Postavte **Relaxation Fountain** přímo doprostřed zahrady. Je základním bodem, podle kterého se budete později orientovat.

**The Path of Flowers we Walked** - Připravte si 8 částí **Road to Golbad**. Polovinu z nich umístěte od fontány směrem k paláci a druhou polovinu potom od fontány k hlavní bráně.

**The Door and the Moon Column** - Nyní si připravte 16 **Moon Column**. Ty musíte umístit po stranách cesty postavené v minulém úkolu. Jak vám počet napovídá, ke každé části cesty náleží dvojice sloupů.

**The Path of the Sun** - Na začátku tohoto úkolu budete potřebovat 6 kousků **Road**. Ty musíte umístit po stranách fontány, takže vznikne velký kříž. Podívejte se na obrazy v hale, protože tyto cesty budou přerušeny malými můstky.

**A Stream and a Starlight Star** - První částí tohoto úkolu je umístění dvojice **Starlight Stairs**. Jak jsme vám naznačili v minulém úkolu, tyto můstky budou postaveny na cesty vedoucí od fontány směrem do stran. Druhou částí úkolu je umístění potůčků, které budou protékat pod oběma můstky souběžně s hlavní cestou. Tyto potůčky vytvoříte z kousků **Petal Pond**.

**Flower Bed of Recollections** - Nejprve si připravte 6 **Flower Bed**. První čtyři z nich umístěte do horního levého sektoru (pohled od hlavní brány) po stranách potůčku. Zbývající dva potom umístěte po stranách potůčku v pravém dolním sektoru. Opět pro jistotu konzultujte obrazy v hale.

**You, Sitting by the Stairs** - První částí tohoto úkolu je stavba **Palace Stairs**. Ty musíte umístit na konec pravého potůčku, který je blíže paláci (stejně jako u můstků musí Petal Pond končit až přímo pod schodištěm). Druhou částí úkolu je postavení dvou **Silver Bench** po stranách schodiště.

**The End of the Hall of Sorrow** - V tomto úkolu musíte postavit **Hall of Sorrow** na konec levého potůčku, který je vzdálenější od paláce.

**Feelings Deep in Stardust Pond** - Pro změnu na konci pravého potůčku umístěte **Stardust Pond**. Také ten musí být umístěn na konci vzdálenějším od paláce (na druhém konci potůčku je schodiště).

**The Murmur of the Trees** - Před Hall of Sorrow musíte po stranách potůčku postavit dva **Camelia Tree**.

### 27 - Sun Chamber

Před sérií finálních soubojů je opět vhodná chvíle na doplnění všech léčících předmětů. Také vás musíme upozornit na skutečnost, že musíte mít téměř maximálně vylepšené všechny zbraně. To znamená obě Maxovy a obě Moničiny zbraně! V posledním souboji hry totiž postupně všechny vystřídáte. Nyní ale zpět na začátek úrovně. Doběhněte ke dveřím střeženým dvěma sochami. U dveří se vás hra zeptá na pravé Griffonovo jméno. Napište Sirus a můžete vejít.

Vaším prvním protivníkem bude Emperor Griffon. V počáteční fázi kolem něj budou poletovat všechny tři Atlamillie, které můžete stejně jako Griffona zaměřit. Svému protivníkovi bohužel nemůžete ublížit přímo, takže to budete muset udělat pomocí poletujících Atlamillií. To znamená, že musíte zároveň zasáhnout kameny i Griffona. Počkejte si tedy, až budou Atlamillie poletovat v jeho bezprostřední blízkosti (většinou se pohybují buď kolem hlavy, nebo kolem nohou) a pak na ně zaútočte. Až Griffonovi uberete zhruba polovinu života, čeká vás druhá fáze souboje. V té začne svá křídla používat jako meče. Pokuste se mu dostat do zad a odtud na něj zaútočte. Někde kolem poslední čtvrtiny života začne Grifffon používat několik nových útoků. Pokud se jim naučíte vyhýbat, máte vyhráno.

Po Griffonově porážce se na scéně objeví skutečná postava, která stojí za vším, co se v minulosti stalo. Jmenuje se Dark Element a přesune vás do svého světa. Zde budete nejprve muset porazit pět jednodušších protivníků. Až po porážce posledního z nich konečně stanete před Dark Elementem. V tomto závěrečném souboji budete muset sledovat barvu protivníkova těla. Zpočátku by měla být červená, což znamená, že účinné budou pouze Maxovy zbraně. Pokud se barva změní na modrou, tak musíte začít útočit s Monikou. Tyto zákonitosti se ale těsně před závěrem souboje změní. Jakmile totiž začnou barvy na jeho těle zářit, význam barev se mění. Pokud tělo září červeně, jsou účinné jen zbraně na blízko. Pokud naopak září modře, musíte používat zbraně na dálku. Jako odměnu si vychutnejte závěrečné animace.

**Jakub Holý**

# Formula One 2003

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** SCEE ■ **RECENZE:** Nerecenzováno

Formule jedna v podobě, v jaké tu dosud nebyla - tedy se všemi aktuálními sezónními statistikami a spoustou oficiálních jezdců.

**Nedáme vám podrobný návod,** jak projet všemi okruhy na jedničku, ale aspoň vám dáme pár dobrých rad na cestu.

## SEZNÁMENÍ S OKRUHY

Vaším prvním krokem musí být seznámení s chováním auta na pokud možno všech okruzích šampionátu. Pokud nemáte větší zkušenosti z předchozích ročníků této série, tak vám pro tuto fázi doporučujeme mód Time Attack. Auta se v tomto módu chovají velmi příjemně a vy se vůbec nemusíte starat o nedostatek přítlaku nebo špatné nastavení odpružení. Prostě jen kroužíte a snažíte se v dokonalých podmínkách dosáhnout co nejlepšího času.

Díky ideálnímu chování auta můžete velmi snadno hledat hranice jeho možností. A o to by vám při hledání základních jízdních návyků mělo jít. Asi nejmarkantnější bude zpočátku váš vývoj při hledání správných brzdných bodů. Díky výborné přilnavosti vozu nebudete mít problémy se smykem nebo nedotáčivostí, takže můžete v klidu brzdit ještě v zatáčce. Přesto se snažte brzdit tak, abyste do zatáčky najížděli už dostatečně nízkou rychlostí (pokud při skutečné simulaci nechcete balancovat na hranici ztráty kontroly nad vozem). Pokud nejste sebevrazi, budete zpočátku brzdit příliš brzy (tlačítko brždění je analogové, takže ho zmáčkněte plnou silou). Snažte se tedy brzdný bod posouvat směrem k zatáčce, protože při předčasném brždění budete mít tendenci projíždět zatáčku pod špatným úhlem.

Hledání brzdného bodu souvisí s hledáním ideální rychlosti průjezdu zatáčkou. Pokud nechcete být extrémně šetrní ke svým pneumatikám, tak byste měli prudší zatáčky projíždět s maximálním rejdem. Pokud se vůz přetáčí, jedete příliš pomalu. Pokud vás zatáčka vynáší (máte problémy s nedotáčivostí), jedete zase příliš rychle. Metodou plného rejdu získáte představu o ideální rychlosti průjezdu a můžete zkusit ladit menší úhel natočení kol.

Poslední na řadě je při seznamování s okruhem ladění ideální jízdní stopy. Asi si řeknete, že najet si zatáčku umí každý trouba. Je pravda, že po rovince by to měl každý trouba zvládnout. Ale na okruzích narazíte na kombinace zatáček, ve kterých není ideální stopa zdaleka tak jasná. Ani stopa vyjetá na okruhu nemusí vždy vyhovovat vašemu jízdnímu stylu. Zkuste tedy ujet několik okruhů za sebou a sledujte svého nejrychlejšího ducha. Ten vám napoví, která stopa je při vašem jízdním stylu rychlejší.

### Hledání správného nastavení

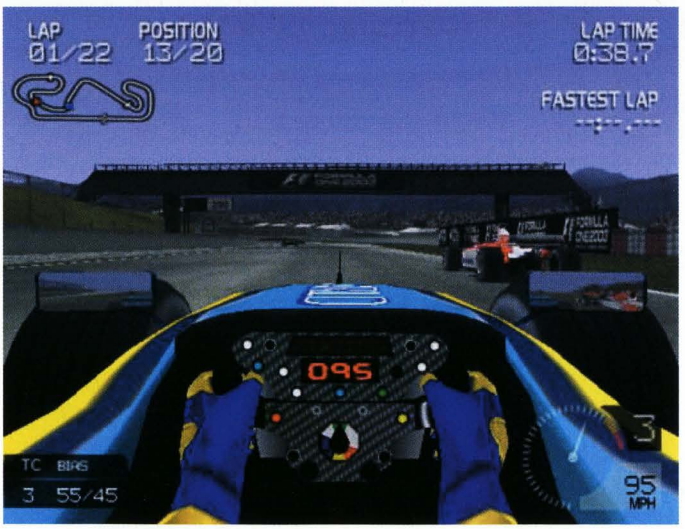
Pokud jste dostatečně seznámeni s okruhy a základním chováním auta, je na čase pustit se do tréninku se skutečným autem. V módech Time Attack a Arcade se totiž auto chová úplně jinak, než při skutečné simulaci. A tu si pro začátek nejlépe vyzkoušíte v módu Race Weekend. Jde o jednotlivé závody, ve kterých máte při tréninku spoustu času na testování auta. Zpočátku vám doporučujeme ponechat základní nastavení, které sice není ideální, ale je přizpůsobeno jednotlivým okruhům. Díky tomu by vás nemělo trápit výrazně špatné nastavení převodovky nebo aerodynamických prvků.

Jakmile budete na okruhu zajíždět stabilní časy (řekněme v rozmezí 2 vteřin), tak si můžete začít hrát s nastavením. Nyní totiž máte s čím porovnávat. Jako první by mělo přijít na řadu nastavení křídel a výšky vozu. Křídla mají totiž na jízdní vlastnosti vozu velmi markantní vliv. Na výběr máte ze tří poloh. Pokud nejste vyloženě zkušení jezdci, tak vám doporučujeme dělat pokusy spíše se středním nebo vysokým přítlakem. Také nezapomeňte vyzkoušet kombinované nastavení. Při tom si musíte pořádně rozmyslet, čeho chcete dosáhnout. Zda potřebujete spíš vysokou rychlost na rovinkách nebo přítlak v zatáčkách.

Jako další na řadě je nastavení tlumičů. Nyní máte vyladěn přítlak, takže byste měli začít řešit, jak se váš podvozek bude chovat v nájezdu a výjezdu ze zatáčky. Pokud si nastavíte měkčí podvozek, bude váš vůz reagovat dobře v nájezdu, ale díky měkkosti odpružení bude méně stabilní. Naopak s tvrdším nastavením bude muset být nájezd preciznější, ale auto bude citlivé a odezvy na řízení budou přesnější. Také nesmíte zapomínat na podmínky konkrétního okruhu. Pokud jsou na okruhu nerovnosti, budete mít s tvrdým nastavením větší problémy. A také musíte myslet na výšku obrubníků. Pokud jsou na okruhu šikany s vysokými obrubníky, přes které často přejíždíte (opět to záleží na jízdním stylu), tak určitě zvolte měkčí nastavení.

Když chcete opravdu dokonale nastavený vůz, nesmíte nakonec zapomenout na převodovku. Nejdůležitější je přizpůsobení její celkové délky. To zjistíte na nejdelší rovince okruhu, která stanovuje maximální rychlost. Tím ale její nastavení nekončí. Vůz musíte přizpůsobit charakteru většiny zatáček. Pokud často řadíte nižší převodové stupně, tak je mějte blíže u sebe. Pokud je okruh naopak rychlý, mějte blíže u sebe vyšší rychlostní stupně.

**Jakub Holý**



# T3 BEZKONKURENČNÍ ČASOPIS

## o nejnovějších technologiích a špičkových hračkách

V soutěži
PC reproduktory
Creative
DV kamera JVC

**BALÓNOVÉ LÉTÁNÍ**
Nechte si vyrobit balón a stanťe se rytířem!

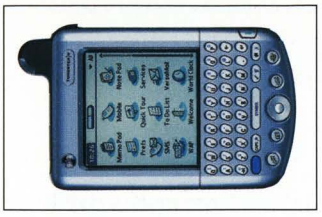
**PARAGLIDING**
Tenhle extrémní sport jen vypadá jako velká sranda...

**„SUBKOMPAKTNÍ" FOTOAPARÁTY**
Představujeme pět digitálů do kapsičky u košile.

# HLAVNÍ TAHÁKY ŽHAVÉHO ČÍSLA

**VOLKSWAGEN TOUAREG**
Zaparkuje i na schodech.

**NINTENDO GAMECUBE**
Něco pro gamblery.



**PALM TUNGSTEN W**
PDA a telefon v jednom.

***PLUS!* testujeme**

- MOBILNÍ TELEFON NOKIA 6800
- VHS/HD REKORDÉR JVC HM-HDS4
- DIGITÁL CASIO EXILIM EX-Z3

***V PRODEJI OD 4. ZÁŘÍ***

# Def Jam Vendetta

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** AKI ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Zajímavá pozvánka do světa undergroundových bojových klubů.

**Tahle záležitost není pro žádné chudáčky** a nejste-li dost drsní, jen těžko vyhrajete.

## JAK CO ZÍSKAT

K získání všech postav kromě posledních bonusových dvou stačí de facto jen jedno dohrání celé hry za jednu postavu. Získání galerií vnadných slečen je poněkud složitější, ale vaše narvaná prkenice to jistí.

**Zpřístupňování postav**

**1. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $2500 proti Peewee a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte.

**2. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $5000 proti Drake a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte.

**3. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $15000 proti Scarface a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte.

Po porážce prvních tří oponentů se přestěhujete do jiného klubu, kde si budete moci vybrat své vlastní pořadí čtyř bojovníků. Jejich pořadí ponechávám nezměněné, ale pokud budete mít s některým z nich problémy, nechejte si ho jako posledního a na dalších zápasech si postavu trochu vytrénujte.

**4. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $7500 proti Sketchovi a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte zároveň s arénou Warehouse.

**5. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $7500 proti Ruffneckovi a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte.

**6. zápas - 1 vs 1 - Deja vs T'ai**
Po krátkém filmečku budete moci zvolit, která z dam bude nadále stát po vašem boku. Pokud zvolíte Deju a vyhrajete s ní, odemknete celou její galerii fotek a zpřístupníte T'ai pro normální hraní. Avšak jestliže zvolíte za svou dívku T'ai, odemknete pouze první řadu jejích fotek.

**7. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $7500 proti Steelovi a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte.

**8. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $7500 proti Razorovi a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte. Při druhém hraní ve story módu odemknete jeho druhý kostým.

Znovu se budete stěhovat do nového působiště

**9. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $25000 proti Noremu a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte. K tomu nádavkem ještě získáte druhý kostým pro vaši postavu a zpřístupní se aréna Grimeyville.

**10. zápas - 1 vs 1 - vaše přítelkyně vs Opal**
Jestliže už máte odemčenu celou galerii Deji, nemáte důvod s ní nadále zůstávat, ne?

**11. zápas - Tag Team - vy s Mannym proti Peewee a Zaheerovi**
Za vyhraný zápas dostanete jen $5000, ale zpřístupní se vám Zaheer a další oblek pro Peewee.

Opět vás čeká volba ze čtyř soupeřů

**12. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $10 000 proti Danovi G a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte.

**13. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $10 000 proti Icebergovi a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte.

**14. zápas - 1 vs 1- vaše přítelkyně proti Penny**
Hmm, já jsem neváhal ani chvilku a hned jsem si vyměnil Opal za Penny a vám doporučuji to samé, ty fotky za to stojí.

**15. zápas - Tag Team - vy s Mannym proti Sketchi a Chukklezovi**
Za vyhraný zápas dostanete $7500 a zpřístupní se vám Chukklez a další oblek pro Sketche.

**16. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $10 000 proti Headache a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte.

**17. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $10 000 proti Mosesovi a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte.

**18. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $40 000 proti Ludacrisovi a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte včetně jeho klubu a několika sexy lesbických fotek.

Poté, co jste se stali šampiónem v dalším klubu, zamíříte do venkovní arény

**19. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $15 000 proti Nyne a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte. Do výběru arén vám přibude Dragon House.

**20. zápas - Tag Team- vy s Mannym proti Arii a Ruffneckovi**
Odměna bude 15 000. Klasicky odemknete Ariia a Ruffneck získá další oblek do výbavy.

TIPY

- ✗ **Čím více energie a ukazatele momentum váš soupeř má, tím větší je jeho tendence vám vracet údery a přehozy.**
- ✗ **Hned po zacinkání gongu si dávejte pozor na soupeře. Pakliže k vám bude utíkat, buďte připravený na counterování jeho útoku pomocí ⊗, nebo úkrokem stranou a následným protiútokem.**
- ✗ **Když bude soupeř bezvládně ležet, můžete si ho L1 natočit, aniž byste ho chytali.**
- ✗ **Nezapomínejte různě obměňovat vaše komba. Jejich variováním si šplhnete u obecenstva a rychleji vám vzroste ukazatel momentum.**
- ✗ **Blaze je klíčem k snadnému vítězství. Jeho pomocí dokážete postavě ubrat skoro polovinu energine, navíc pokud má soupeř ukazatel energie v kritickém Danger, zpravidla ho zabijete.**
- ✗ **Energie se pomalu nabíjí, pamatujte na to. U tužších protivníků je lepší utéct a počkat, než se vám dobije energie a mezitím si navyšovat momentum.**
- ✗ **Ocitnete-li se omráčený na zemi, nebo vás soupeř likviduje submisivním útokem, kružte levou analogovou páčkou ve směru hodinových ručiček a zkrátíte tím čas potřebný k rekonvalescenci.**
- ✗ **Opakováním jednoho pohybu se snižuje váš ukazatel momentum a zvyšuje se soupeřova šance counterovat výpad.**
- ✗ **Při boji 2 vs 2 v Tagu, nepoužívejte chvaty, kterými soupeře nutíte podvolit se nebo kterými ho budete odpočítávat. Touto akcí dovolíte soupeřovu partnerovi, aby šel do ringu. Pakliže jste už v ringu oba, zkuste používat společně Tagové přehozy, které vám zvýší celkové hodnocení zápasu.**

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

**Levý analog »** Ovládání postavy
**Čtvereček »** Útok
**Křížek »** Chycení
**Kolečko »** Běh
**Trojúhelník »** Lezení z/do ringu
**R1 »** Krytí útoku/odpočítání soupeře
**L1 »** Krytí pokusu o chycení
**R2 »** Prohození stran obou borců
**Pravý analog »** Posmívání se/blaze/aktivace blaze přehozu

**21. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $15 000 proti Cruzovi a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte.
**22. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit za odměnu $15 000 proti Masovi a po vyhrání zápasu ho zpřístupníte.
**23. zápas - Tag Team - vy s Mannym proti Redmanovi a Method Manovi**
Za vítězství obdržíte úctyhodných 50 000 doláčů plus titul šampióna v Tagových dvojicích. A aby toho nebylo málo, odemknete Redmana a Method Mana pro všechny módy ve hře.
**24. zápas - 1 vs 1**
Poražením velkého DMX získáváte automaticky vstupenku na šampionát Blood-line. Na účet vám poputuje $75 000 a zpřístupní se vám DMX, aréna Junkyard a třetí oblek pro vaši postavu.

Po vyhrání nad DMX se vám ozve Angel, ale žhavá schůzka se nekoná, i když horko vám určitě bude...

**25. zápas - 1 vs 3**
Budete mít nemilou společnost v podobě tří kolohnátů - Snowmana, Pocketse a House. Jejich porážka vám nepřinese žádné peníze, ale odemkne se vám Snowman, Pocket a House. K volitelným ringům se přidá The Face Club After Hours.
**26. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit tentokráte za odměnu $10 000 proti Keithu Murrayovi. Tentokrát získáte pouze Def Jam.
**27. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit proti Capone a získáte pouze odměnu $15 000.
**28. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit proti WC a získáte odměnu $20 000, nic víc.
**29. zápas - 1 vs 1**
Budete zápasit proti Ghostface Killah. Odměna je $25 000.

**30. zápas - 1 vs 1 - finální souboj**
Porazíte- li D-Moba, očekávejte následující věci: stane se z vás nový šampión Def Jam, odemkne se vám D-Mob jako volitelná postava, budete si moc vybrat ring Def Jam Vendetta a klub Bounty, zpřístupní se vám celá galerie Angel, dostanete postavu Funkmaster Flex a nový oblek pro Mannyho.
Při druhém dokončení celého Story módu získáte bonusovou postavu Omara, při třetím Deebo a po konečném čtvrtém dohrání dostanete nový hadřík pro D-Moba.

## JAK NA D-MOBA

Finální boss je neuvěřitelně silný a dokáže vás bez problémů vyřídit během půl minuty. Navíc kromě velké síly disponuje i velkým množstvím přehozů a většinu úderů vám vrací reversalem. Jakmile se mu podaří dostat vás na zem, využívá většinou této výhody k tomu, aby si nabil momentum a mohl vám pak zasadit smrtelný Blaze útok. Hned ze začátku využijte výhody, že jste venku z ringu a útočte chytáním v běhu. Z 90% máte šanci, že se vám povede D-Moba skolit a můžete pokračovat v útočení, dokud leží. Vzhledem k tomu, že šéf má všechny statistiky na maximu, bude trochu problém s jeho odolností, ale nic jiného než ho trpělivě obírat o kousíčky energie vám nezbude. Další strategie, která se na D-Moba dá skvěle využít, je vítězství á la Submission. Hned, jak se vám podaří kolohnáta srazit na zem, zalehněte a lámejte mu nohy nebo vaz, podle situace. Bohužel tu samou strategii má D-Mob taky, navíc vám může začít lámat vaz po reversalu. Mně trval jeden zápas okolo půl až celé hodiny, ale pokud uváženě budete vylepšovat postavu, můžete být rychlejší.

## HANDICAP MATCH

25. zápas ve Story módu se může stát vaší noční můrou. Hlavně nelezte do ringu. V uzavřeném prostoru byste proti třem neměl žádnou šanci. Obvykle vás dva hejsci zpracovávají a třetí si zatím nabíjí momentum, kterým vás potom dorazí.
V následující části se pokusím popsat strategii pro boj s více soupeři najednou.

✗ Stačí zlikvidovat jen jednoho soupeře.
✗ Nelezte do ringu, otevřený prostor je vaše velká výhoda.
✗ Nezdržujte se nabíjením momentum, zbytečně se stáváte zranitelnými.
✗ Neútočte jen na jednu postavu. Lepší je všem pomalu ubírat, abyste pak mohli lépe improvizovat.
✗ Jakmile se podaří soupeřům dostat vás na zem, bývá to pro vás většinou dost fatální.
✗ Útočte jenom přehozy z běhu.
✗ Pokuste se roztrhnout skupinku od sebe, snížíte tak šanci nepřátel vás srazit k zemi.

**Lukáš Kolínský**

# Virtua Fighter 4 Evolution

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sega ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Sega AM2 ■ **RECENZE:** PSM2 16 - 87/100

Nejsložitější bojová hra, kterou lze nalézt - ale musíme přiznat, že i nejvděčnější.

**Chcete-li zdokonalit své virtuální bojové schopnosti, naše tipy** a rady jsou vám k dispozici.

## QUEST MÓD

V tomto inovovaném režimu máte ze začátku přístupnou jednu hernu. Zde musíte nejdříve splnit podmínku nutnou pro zápis do šampionátu a teprve pak se můžete přihlásit do opravdového klání. Po jeho vyhrání se vám zpřístupní další herna, kde se celá situace bude opakovat. Dohromady vás čeká 8 heren, ve kterých můžete vybojovat zlatý pohár. Po vyhrání osmého turnaje se v Event Square (úplně poslední zastávka na mapě) zpřístupní finální Worldwide Martial Arts Championship II. Pakliže vyhrajete i v něm, budete se moci podívat na speciální filmeček z megaturnaje v Japonsku.

Hned při prvním spuštění se vás hra zeptá na obtížnost, na kterou budete hrát. Pakliže hrajete *VF* poprvé, dejte si Beginera (začátečník), protože jinak byste se asi moc daleko nedostali. V první herně vás čekají nejlehčí protivníci. Každý hráč má jinak dělané AI (umělá inteligence) a specializuje se na něco jiného. Někteří více chytají, jiní jsou většinou přikrčení a nebo vám permanentně podrážejí nohy. V této fázi hry si asi moc rozmanitých soubojů neužijete, stačí se naučit pár vychytávek a už jste na koni. Následující tipy berte jen jako náměty k vlastní tvorbě vychytávek a mixů.

✗ Bojujete-li proti defenzivnímu hráči, snažte se jej chytit.
✗ Chytáte-li, neopakujte jeden přehoz pořád dokola, u čtvrtého Danu a výš se protivníci tak snadno nachytat na švestkách nenechají.
✗ Když soupeř kryje všechny vrchní údery, snažte se jít po nohách. To se většinou vyplácí i při hraní proti živému mozku.
✗ Jestliže nezaberou útoky na vršek ani na spodek, kombinujte a nezapomínejte míchat středy. Úder na střed většinou skrčeného soupeře rozhodí, nebo i omráčí.
✗ Blafujte přerušením série úderů a navázání na jinou. Používáte-li kombinaci, která má údery na vršek a soupeř se pod nimi skrčuje, přerušte ji v půlce stisknutím G a rychle navažte úderem nebo další sérií začínající na střed.
✗ Juggly se nevztahují jen na letícího protivníka. Každá postava má údery, které soupeře omráčí a ten pak bezvládně padá k zemi, i v tento okamžik se dá úspěšně zaútočit. To samé platí i o úderech, které srazí protivníka na zem a ten se od ní odrazí zpět do vzduchu.
✗ Využívejte stěny.
✗ Dejte si pozor na silné údery. Ve chvíli, kdy je soupeř zdárně vykryje, jste na čas vy bez obrany a věřte, že počítač této skulinky dovede dobře využít.
✗ Často se stává, že AI s největšími hodnoceními nepoužívají techroll při dopadu. Nezapomínejte si o ně občas otřít podrážky vašich bot.
✗ Nestůjte blízko vstávající postavy. Na 60 Hz se špatně odhaduje, jestli kope na střed nebo spodek.
✗ Najděte si nějaký rychlý výpad s velkým dosahem, kterým překvapíte vstávajícího soupeře, který kopne naprázdno - například u Laua je skvělý výskok s kopem šikmo nahoru+vpřed+K.
✗ Prohrajete-li s postavou, která má titul „Hero", nebrečte. Jsou to nejpropracovanější AI ve hře a porazit je není vůbec jednoduché.

### Dva noví bojovníci

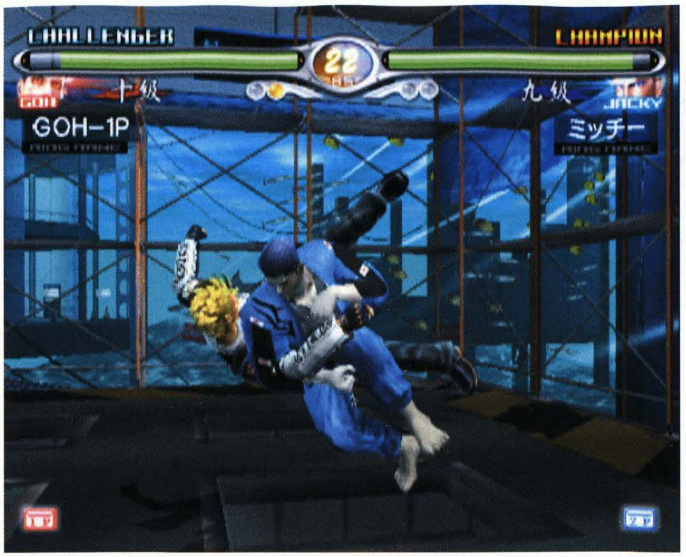
**GOH HINOGAMI**
**Tento nový přírůstek je jakýmsi mixem Akiry a Jeffryho. Nemá až tak velký repertoár pohybů, ale zase si to vynahrazuje chytáním. Jeho údery jsou dost silné a i když z něj nevymáčknete žádná megakomba, je to velmi dobrý bojovník. Jeho největší silou jsou přehozy a vzhledem k tomu, že dokáže chytat i přikrčené postavy, je dobře využitelný proti Jackymu a Shun Dimu. Pokud je vaše strategie boje spíše obranného rázu, zkuste trochu trénovat s Gohem, určitě vám bude vyhovovat.**

**BRAD BURNS**
**Nejvíce mi tento kickboxer připomíná Bruce a Steva ze série Tekken. Je těžko zasažitelný, jeho údery jsou rychlé a těžko ukrokovatelné a navíc hodně silné. Pakliže mistrně ovládnete jeho swaye, nemá soupeř moc šancí, jak vás zasáhnout. Narozdíl od Goha se s Bradem dají vyčarovat poměrně slušné juggly, čímž se dostává do role favorita u hráčů hrajících ofenzivně a technicky.**

## UNDERGROUND FIGHTING ARENA

Kromě turnajů můžete v jednotlivých hernách plnit i postranní úkoly schované pod nabídkou Select QUEST ORDER. Za jejich plnění budete získávat peníze nebo věci pro vaši postavu a po splnění určitého počtu úkolů se budou zpřístupňovat i speciální turnaje v Event Square. V následující tabulce budete mít stručně popsáno všech 14 šampionátů:

**Knockdown Clash:** Pokud se neumíte odkulit při dopadu, bude tento turnaj vaše noční můra. Nárazem na zem ztrácíte kousek energie
**Iron Fight:** Obě postavy mají 1.000 bodů energie a bojuje se pouze na jedno kolo.
**Combo Contest:** Při odražení se padající postavy od země dojde k jejímu mírnému vymrštění vzhůru.
**Combo Maniax:** Údery do padajícího protivníka budou účinnější než




normálně. Vytaste se s těmi nejlepšími juggly.

**Survival Tournament:** Obdobně jako u hry Killer Instinct vám bude zůstávat vaše zbývající energie i v dalších kolech po celou dobu zápasu.

**Wrestler's Battle:** Pro chytače je tohle klání jako stvořené. Přehozy ubírají víc jak soupeřům, tak vám - dejte si pozor na Jeffryho, Wolfa a Goha.

**Venus Cup:** Harém 31 vnadných slečen na vás čeká právě zde.

**Mirror Match:** Kdo s čím zachází, tím také schází. Teď si musíte proklestit cestu k poháru mezi vašimi dvojníky.

**Wall Death Match:** Narazte soupeře na zeď a čeká ho bolestivá odměna jako bonus.

**AM2 Cup:** Nelíbí se vám, jak programátoři hru udělali? Máte příležitost si to s nimi na férovku vyřídit.

**Seesaw Game:** Energie není nikdy dost, zvlášť ne tady. Oba začínáte s poloviční energií, kterou si mezi sebou navzájem vyměňujete podle síly poškození.

**Counter Challenge:** Pokud máte štěstí a dokážete se protivníkovi trefit do úderu, budou vaše výpady z protiútoku o trochu silnější.

**Ultimate Battle:** Smícháte-li některé výše popsané šampionáty, vyjde vám ultimátní zápas jako je tento.

**Hyper Action Battle:** Třešnička na dortu na závěr. Recovery time po úderu je pryč, nic vám nebrání dělat 10ti komba jako v Tekkenovi a vymýšlet opravdu různě praštěné kombinace.

## SHOP

Přes tlačítko START se můžete dostat do krámku, kde si můžete nakoupit spoustu zajímavých věcí pro vaši postavu - od oblečení až po bonusové filmečky je vše na skladě.

## BONUSY A TAJEMSTVÍ

### Séééégáááááá

Skalní fandové Megadrivu a jiných segáckých her si tento hlas určitě budou ještě pamatovat. Pokud mezi ně nepatříte a chcete slyšet originální logo, držte ◎, než se objeví obrázek loga SEGA.

### Zpřístupnění tajné položky v Options

Ze všeho nejdřív musíte v Quest módu zpřístupnit a vyhrát všech 14 speciálních turnajů v Event Square. Poté se vraťte do hlavního menu a v podmenu Options se místo původních ?????? objeví položka Battle Mode. Vybráním některé z možností se při souboji ve Vs. aplikují pravidla daného turnaje - popsáno výše.

### Zpřístupnění Dural

Oproti klasickému *VF4* je zpřístupnění Dural o mnoho jednodušší. Obdobně jako u zpřístupnění původních úrovní z *VF4* i zde se musíte nejdříve dopracovat k SEGA Area Uptown. Za 20 000 si v obchodě budete moci koupit Dural, jejíž používání je omezeno pouze na režim Vs. Dural vyberete najetím do levého horního rohu nad Gohem. Dural stačí koupit jen s jednou postavou.

### OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

- **Šipky/ levý analog »** Ovládání postavy
- **Čtvereček »** Jednoduchý útok
- **Trojúhelník »** Nabíjecí útok (Charge)
- **Kolečko »** Útok Musou
- **Křížek »** Skok
- **L1 »** Kryt
- **R1 »** Střílení šípů
- **L2 »** Vypnutí/zapnutí zobrazení ukazatelů života
- **R2 »** Zoom minimapy
- **R3 »** Posmívání se
- **L1+trojúhelník »** Vrácení útoku
- **R1+trojúhelník »** Střelení omračovacího šípu
- **SELECT »** Přepínání akce bodyguardů
- **START »** Pauza

### Alternativní hudba v bonusové úrovni s Dural

V Arcade módu se probojujte k samému konci za méně jak 9 minut. Bonusový souboj s Dural bude mít jinou doprovodnou hudbu.

### Dural se svítícíma očima

S postavou, se kterou budete hrát arkádu, si v Quest módu nasbírejte celkový počet vítězství končící na číslo 9. Poté se probojujte až k Dural a její oči budou krásně fialově žhnout.

### Průhledná Dural

Celou arkádu projeďte v rámci časového limitu odpovídajícímu počtu kol násobeno 2 plus 2 minuty (při standardním nastavení 2 kol to je 2 kola x 2 + 2 = 6 minut) a Dural bude neviditelná.

### Design úrovní z klasického VF4

V Quest módu odemkněte šestou hernu - SEGA Area Uptown a do obchodu přibudou nové položky včetně Old Stages. Kupte ji a ve Vs. módu držte po výběru úrovně tlačítko START, dokud se zápas nenahraje. Staré úrovně stačí koupit jen s jednou postavou.

### Speciální nové vítězné pózy

V Quest módu si vydělejte nějaký ten peníz a v obchodě sekci Other nakupte položky New Win Pose. Jejich aktivace je při Replayi držením P+G a nebo P+G zároveň se šipkou.

### Staré vítězné pózy

V Quest módu si v obchodě sekci Other nakupte položky Old Win Pose. Jejich aktivace je při Replayi držením P+K a nebo K+G.

### Tréninkové úrovně ve Versus módu

Při hraní Quest módu se po zpřístupnění druhé až páté herny budou postupně objevovat další kola na výběr v režimu Versus. Jejich výběr je šipkami vlevo a vpravo.

*Unikl vám některý z předešlých dílu VF? Následující tipy vám to snad vynahradí.*

### Modely postav z klasického Virtua Fightera

Jednou z věcí k nakoupení v obchodě jsou i původní skiny postav. Po jejich koupi najeďte při výběru v Arcade nebo Vs. módu na postavu, vyberte ji a držte tlačítka P+K, dokud se zápas nenahraje.

### Ukazatel energie z klasického Virtua Fightera

V režimu Versus vyberte u obou hráčů původní model postav a namísto normálních ukazatelů energie budete mít předpotopní z *VF1*.

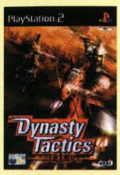
### Úroveň z klasického Virtua Fightera

V Quest módu kupte staré úrovně v obchodě a najeďte do režimu Vs. Při výběru úrovně přesuňte kurzor do prázdného levého horního rohu a zde naleznete ukryté kolo z prvního dílu *VF*.

**Lukáš Kolínský**

# Dynasty Warriors 4

INFO




■ **VYDAVATEL:** Koei ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Koei ■ **RECENZE:** Nerecenzováno

Poslední díl takticko-akční ságy Dynasty Warriors nás zavede do starověké Číny, kde budete mít jako vždycky co dělat.

**Pokud budete dělat přesně to, co vám na následujících stranách poradíme, musíte se konce hry dočkat dřív než konce vlny veder.**

## PÁR TIPŮ NA ÚVOD

✗ Narozdíl od minulého dílu už nyní můžete provést Charge Attack ve výskoku. Postava udeří do země a tlaková vlna zraní a srazí nedaleké nepřátele.

✗ Stisknutím **R3** se postava představí a dočasně omráčí všechny blízké nepřátele.

✗ Při držení L1 a stisknutí △ provede postava Counterattack. Pokud ji v tu chvíli některý nepřátel zasáhne, váš bojovník se mu vyhne a úder vrátí.

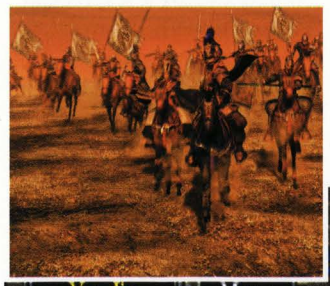
✗ Ve hře můžete narazit na novou postavu „bomber". Bomber hází z dálky granáty, které zraní všechny jednotky v blízkosti, včetně vlastních.

✗ Pokud vám umírá velitel a tím prohrává bitvu, není nic snazšího než hrát za něj.

✗ Stejně jako léčíte sebe, léčíte i svoje bodyguardy.

**Útok**

Možná se vám zdá bojování v *DW* jako triviální záležitost, ale to je bohužel jen dojem člověka, který pořádně neví, co dělá. Je samozřejmě efektní a hezké na pohled, když vlítnete do houfu nepřátel a začnete bezhlavě okolo sebe sekat, leč zbytečně moc riskantní. Tuto metodu můžete praktikovat jen tehdy, když je vaše postava mnohonásobně silnější než nepřátelé. Jednou z mnoha chyb začátečníků je bojování náhodným mačkáním všech tlačítek na ovladači bez toho, aby si zjistili, co to vlastně dělá. Normální i Charge útoky jsou u všech postav striktně individuální, takže pokud začínáte s novou postavou, vyzkoušejte si nejdřív kombinace útoků nanečisto. S dalšími levely, které bude vaše zbraň získávat, dostane na 4. a 7. úrovni jeden úder navíc.



**Obrana**

Stejně jako útok i obranu je potřeba se naučit. Již výše popsaná chyba (probíjení se skrze roj nepřátel) má za následek nefunkčnost systému obrany, protože zatímco se kryjete před jedním útočníkem, druhý vás nabere zezadu a už lítáte ve vzduchu jak balónky na prvomájovém průvodu. Nejlepší cesta k úspěchu tkví v postupném ubírání energie okolním nepřátelům, čímž si de facto kryjete záda a kdykoliv můžete stačit stisknout L1 pro kryt.

Při boji s velitelem je důležité mít okolo sebe bezpečný prostor bez pěšáků, kteří by vás mohli vyhodit z krytu a subboss vás pak mohl doklepat. Pokud si nejste jisti svoji převahou, kryjte se a vyčkávejte. V těchto situacích vám pomůžou bodyguardi s kuší nebo lukem víc než při samotném boji, protože zásahem do zad nebo boku se na chvíli přestává soupeř krýt a vy můžete bezpečně útočit.

Pokud budete bojovat s některým z generálů, kteří chytají (Lu Bu, Zhang Fei, Xu Huang, Dian Wei ...), buďte pořád v krytu a pokud uvidíte, jak si nabíjí útok Charge, stiskněte △ a postava provede counterattack.

### Lu Bu

„The mighty Lu Bu". Těžko byste ve hře našli silnější postavu, než je právě Lu Bu. Jeho oštěp má neskutečně velký rádius, dosah, rychlost a hlavně sílu. Po dohrání jedné ze tří kampaní se vám Lu Bu zpřístupní v oddíle Other.
Až se vám podaří vytáhnout všechny jeho atributy na maximum a osázet ho správně zvolenými předměty, stane se z Lu Bua nezastavitelný stroj na zabíjení, který jedním máchnutím skolí i 15 vojáků najednou.

## VYLEPŠOVÁNÍ POSTAV

Nejlepší způsob, jak si vylepšit ať už vaši postavu, nebo vaše osobní strážce, je probíhat některé z kol pořád dokola a vesele vraždit. Tím si zlepšíte postavy na základě nabitých zkušeností, ale další poměrně jednoduchý způsob je sbírání věcí permanentě zvyšujících vaše ukazatele. K tomu je asi nejlepší epizoda Nan Yang. Ta se odehrává v paláci, kde pokaždé 100% naleznete předmět na zvýšení energie a musou. Je v podstatě jedno, kterou z možných úrovní budete hrát, protože obě vázy, ve kterých jsou předměty ukryty, jsou vždy v jihozápadní místnosti a v jihovýchodním trůnním sále u jižní stěny. Navíc jsou v této epizodě slabí vojáci a při troše vaší pomoci je bodyguardi doklepou a získají tak body pro růst levelu.

Nepříjemným zjištěním pro mě byl fakt, že strážci bran (Gate Captain) po sobě zanechávají pouze malé healthy, a ne power-upy nebo předměty jako v minulém díle.

## DUEL

Novinkou oproti třetímu dílu jsou duely. V uzavřené aréně bojují proti sobě dva generálové a mají 45 vteřin na vítězství nebo remízu. Do duelu byste se neměli bezhlavě pouštět, protože má jistá úskalí, o kterých je třeba vědět. To nejdůležitější a nejzrádnější je absence všech vašich bonusů, vylepšení atp., jinými slovy jste na tom oba stejně, jako kdybyste měli postavu na prvním levelu. Při této příležitosti nesmím opomenout smutný fakt, že i když mám postavu nabušenou na maximu, tak duel s Lu Buem byl přinejmenším remíza, ale nikdy ne vyhraný.

Pokud se vám podaří duel vyhrát, stoupne morálka vašich jednotek a tím i jejich bojovnost. V opačném případě uvidíte klasickou hlášku Game Over. Pakliže se na souboj jeden na jednoho necítíte, můžete duel odmítnout, ale to pak trochu pošramotí vaši dobrou pověst a morálka vašich jednotek nehezky klesne.

## Osobní strážci

Ze začátku budete mít k dispozici čtyři předdefinované skupinky bodyguardů po osmi bojovnících. Ty si můžete dle libosti přejmenovat. Při briefingu si pak můžete zvolit, která skupinka vás bude při bitvě doprovázet. V údajích o strážcích je mnoho položek, které podrobněji vysvětlím v následujících sekcích.

**Titul**
Titul vašich bodyguardů nemá v podstatě žádný význam. Konečné pojmenování vašich jednotek na 20 úrovni je závislé na tom, jaký atribut u nich převyšuje. Z toho se rovněž odvíjí i element používání v nabíjecím útoku.

| Označení jednotky | Atribut | Element |
|---|---|---|
| Stalwart | žádný | žádný |
| Master | maximální energie | Fire |
| Expert | maximální musou | Lightning |
| Tiger | maximální útok | Blast |
| Phoenix | maximální obrana | Ice |
| Dragon | vše na maximu | Vorpal |

**Růst atributů**
Navyšováním atributů ovlivňujete zbraň, kterou mají bodyguardi při dosažení dalšího levelu.

| | |
|---|---|
| Luk | +3 HP, +3 musou, +2 útok, +3 obrana |
| meč | +4 HP, +3 musou, +2 útok, +1 obrana |
| kopí | +3 HP, +4 musou, +2 útok, +1 obrana |
| bodec | +3 HP, +2 musou, +4 útok, obrana se nemění |
| kuš | +2 HP, +2 musou, +3 útok, +2 obrana |

**Třída**
Třída značí vyspělost vašich ochránců a jejich schopnost ovládání zbraní

| Třída | Zbraň | Potřebné B.G body |
|---|---|---|
| 2 | meč, luk | 0 |
| 3 | kopí | 1000 |
| 4 | bodec | 2000 |
| 5 | kuš | 3000 |

**Zvyšování úrovní**
Postupování na další úrovně není u bodyguardů závislé na celkovém počtu získaných B.G. bodů jako u zbraní, ale na počtu bodů po skončení úrovně. Do hodnocení se započítává počet živých členů ochranky, počet jejich zářezů na pažbě a kolik z nich mělo po skončení mise plný ukazatel energie.

| Úroveň | Potřebné body po skončení kola |
|---|---|
| 1 | 0 |
| 2 a 3 | 300 |
| 4 a 5 | 350 |
| 6 a 7 | 400 |
| 8 a 9 | 450 |
| 10 a 11 | 500 |
| 12 a 13 | 550 |
| 14 a 15 | 600 |
| 16 a 17 | 650 |
| 18 a 19 | 700 |
| 20 | 750 |

## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Šipky/ levý analog »** Ovládání postavy
**Čtvereček »** Jednoduchý útok
**Trojúhelník »** Nabíjecí útok (Charge)
**Kolečko »** Útok Musou
**Křížek »** Skok
**L1 »** Kryt
**R1 »** Střílení šípů
**L2 »** Vypnutí/zapnutí ukazatelů života
**R2 »** Zoom minimapy
**R3 »** Posmívání se

**L1+trojúhelník »** Vrácení útoku
**R1+trojúhelník »** Střelení omračovacího šípu
**SELECT »** Přepínání akce bodyguardů
**START »** Pauza

## Císařství a jejich generálové

Většina postav se postupně zpřístupní v průběhu hraní Musou módu, avšak některé musíte získat splněním určitých podmínek. Obtížnost hry není důležitá.

### Shu

**Liu Bei, Guan Yu, Zhang Fei** - dostupní hned od začátku
**Zhao Yun, Zhuge Liang, Pang Tong** - dokončete druhou epizodu kampaně za Shu
**Huang Zhong, Wei Yan, Yue Ying** - dokončete čtvrtou epizodu kampaně za Shu
**Ma Chao** - v bitvě u Cheng Du si počkejte na Ma Chaa, který přijde s posilami, a porazte ho, tím ho zpřístupníte
**Jiang Wei** - při hraní speciálního scénáře Battle of Tian Shui porazte všechny generály, kteří nebudou v hradě. Až vyjede Jiang Wei ze své pevnosti, zbavte se jeho pobočníků, ale nezabíjejte ho. Pak pomozte Zhuge Liangovi probojovat se až k Jiang Weiovi a získáte ho tím na svoji stranu. Po skončení bitvy se zběh zpřístupní.

### Wei

**Cao Cao, Xiahou Dun, Xiahou Yuan** - dostupní hned od začátku
**Xu Huang, Dian Wei** - dokončete první epizodu kampaně za Wei
**Xu Zhu** - dokončete druhou epizodu kampaně za Wei
**Cao Ren, Zhen Ji** - dokončete třetí epizodu kampaně za Wei
**Zhang Liao** - porazte ho v Battle of Si Shui Gate (druhá epizoda kampaně Shu) nebo ho získejte po dohrání bitvy u Xia Pi (třetí epizoda kampaně Wei)
**Sima Yi** - dokončete čtvrtou epizodu kampaně za Wei
**Zhang He** - vybojujte jedenáct bitev v kampani za království Wei

### Wu

**Sun Jian, Huang Gai, Sun Shang Xiang** - dostupní hned od začátku
**Lu Meng** - dokončete první epizodu kampaně za Wu
**Sun Ce, Zhou Yu** - dokončete druhou epizodu kampaně za Wu
**Sun Quan, Zhou Tai** - dokončete třetí epizodu kampaně za Wu
**Lu Xun** - dokončete čtvrtou epizodu kampaně za Wu
**Da Qiao, Xiao Qiao** - dohrajte speciální misi Wu Tales: The Two Qiaos
**Taishi Ci** - v bitvě Campaign for the Wu Territory porazte Taishi Ci a přinuťte ho tak, aby se vzdal. Za pár minut se k vám Taishi Ci připojí.
**Gan Ning** - v bitvě u Xia Kou ho porazte a po dohrání celé čtvrté epizody budete moci Gan Ninga vybrat jako hratelnou postavu

### Další postavy

**Lu Bu** - dohrajte některou z kampaní
**Diao Chan** - dohrajte první epizodu kampaně za Lu Bua
**Dong Zhuo** - dohrajte celou Lu Buovu kampaň
**Yuan Sbal** - dohrajte Musou mód za království Wei
**Zhang Jiao** - přesné znění podmínek zatím není známo, ale zpřístupnění je závislé na počtu dohraných misí v kampaních
**Meng Huo** - v kampani při bitvě The Nanman Campaign sedmkrát porazte Meng Hua
**Zhu Rong** - v kampani při bitvě The Nanman Campaign porazte Zhu Rong v duelu poté, co porazíte Meng Hua a ten uteče

## Předměty

### Power-upy

Ve hře jsou dva druhy vylepšení, trvalá a dočasná. Trvalá zlepšení síly či obrany získáte po zabití některého z nepřátelských důstojníků. Rovněž takto můžete získat i některý z předmětů. Další trvalá zlepšení, která lze najít, je prodloužení energie a musou - ta bývají pouze v truhlách a vázách. Naopak dočasné power-upy, mezi které se řadí zdvojnásobení síly nebo obrany nebo urychlení postavy po dobu 30 vteřin, můžou náhodně vypadnout z normálního vojáka. Jedině Life+50 vypadne na 100% z Gate Captaina.

| | |
|---|---|
| **Bronzový meč** | +1 k útoku |
| **Železný meč** | +2 k útoku |
| **Stříbrný meč** | +4 k útoku |
| **Zlatý meč** | +8 k útoku |
| **Pěšákův štít** | +1 k obraně |
| **Šlechticův štít** | +2 k obraně |
| **Generálův štít** | +4 k obraně |
| **Císařův štít** | +8 k obraně |
| **Dim Sum** | +10 k maximální energii |
| **Musou Wine** | +10 k maximu musou |
| **Bedýnka** | náhodně generovaný předmět |

### Speciální předměty

Kromě normálních předmětů, které můžete najít v kterékoli bitvě, existují i předměty, u kterých není síla stupňovaná levely a pro jejich získání musíte splnit dané podmínky.

**Art of War** - Zvyšuje dobu trvání dočasných power-upů - Campaign against Sun Jian (Dong Zhou).
Porazte do 10 minut Lu Menga, Zhou Taie a Sun Shang Xiang nebo Gan Ninga. Pak zamiřte do prázdného hradu a zásobovací jednotka se objeví u vstupu severního hradu a bude mířit k jižnímu hradu. Zlikvidujte ji a získáte předmět.
**Survival Guide** - V případě, že budete mít ukazatel energie červený a budete sraženi k zemi, získáte dvojnásobnou sílu - The Two Qiaos.
Osvoboďte Da Qiao a pak Xiao Qiao, po jejich spojení se objeví předmět.
**Bodyguard Manual** - Osobní strážci budou silnější - Guan Yu's Escape (Liu Bei)
s Guan Yuem napadněte Xiahou Duna poté, co projde pátou branou.
**Way of Musou** - Můžete aktivovat ohnivý musou bez ohledu na ukazatel energie - Guan Yu's Escape (Cao Cao).
Po projití páté brány se na východním mostě před čtvrtou bránou objeví zásobovací tým, rychle ho zničte, než se mu podaří uprchnout.

**Power Scroll** - Nikdy neprohrajete při zaklesnutí zbraní - The Yellow Turban Fortress (Yellow Turban).
Zabijte Guan Yua a Zhao Yuna. Na severozápadě se objeví zásobovací tým mířící na sever, za který předmět získáte.
**Wind Scroll** - Zvýší dosah zbraně - Battle of Xu Chang (Shu).
Ochraňte Yue Ying, dokud k hradu nepřistaví rampu, a pak se vydejte na jihozápad, kam dorazí Xu Zhu, kterého zabijte. Poté se krabice s předmětem objeví na severozápadě.
**Fire Arrows** - Budete střílet ohnivé šípy - Unification of Jing (Wu).
Ještě než se generálové připojí ke svým jednotkám, zlikvidujte Wang Lang a ze západního hradu vyrazí zásobovací jednotka.
**Charge Bracer** - Útok Charge nelze přerušit normálním útokem - Campaign against Sun Jian (Yuan Shao).
Dostaňte se do severního hradu dřív, než se objeví nepřátelské posily. Zásobovací tým vyrazí z jihu hradu a bude mířit k bráně na jihozápadě.

### Orby

Magické koule (Orby) mají schopnost přidávat určité další efekty při provedení Charge útoku za předpokladu, že je váš ukazatel Musou na maximu. U zbraní na 10 levelu není potřeba mít plný musou. Koule získáte jako trofej ze zabitých důstojníků. Jejich maximální dosažitelná úroveň je 4.

**Fire Orb** - nepřátelé utrpí ztrátu energie, pokud jsou v dosahu ohně. Vyšší úroveň Orbu zvětšuje zranění.
**Ice Orb** - očasně zmrazí nepřátele a sníží jejich fyzickou odolnost. Vyšší úroveň Orbu zvyšuje šanci zmrazení nepřítele.
**Lightning Orb** - blesky omráčí nepřátele ve vaší blízkosti a pošlou je k zemi. Vyšší úroveň Orbu zvětšuje zranění.
**Blast Orb** - zraníte nepřítele, který se kryje. Vyšší úroveň Orbu zvětšuje zranění.
**Vorpal Orb** - dáte větší poškození, spojené s náhlou smrtí nepřítele (pouze normální jednotky). Vyšší úroveň Orbu zvětšuje zranění a šanci náhlé smrti.
**Poison Orb** - otrava postupně bude ubírat zasažené jednotce energii. Vyšší úroveň Orbu zvětšuje zranění a snižuje fyzickou odolnost nepřítele.

## Ultimátní zbraně (Lv. 10)

K tomu, abyste získali zbraň na 10 úrovni, je nejprve potřeba vylepšit zbraň až na maximální 9. úroveň. Obtížnost musí být nastavena na Hard!

### Království Shu

**Liu Bei** - Gold Moon Dragon - Battle of Ru Nan
V prvních 3 minutách od začátku porazte Xiahou Yuana a následně se pak v tomto pořadí připojte k Zhao Yunovi, Zhang Feiovi a Guan Yuovi. Poté pobijte všechny nepřátelské generály dřív, než se objeví posily.

**Guan Yu** - Blue Moon Dragon - Battle of Fan Castle
Nezabíjejte Lu Menga, Lu Xuna nebo Zhou Taie, dokud Guan Yu nepoví „Curses! We've been surrounded!". Pak pobijte úplně všechny nepřátelské důstojníky.

**Zhang Fei** - Viper Blade - Battle of Chang Ban
Porazte Xiahou Duna, Xiahou Yuana, Xiahou Ena a Xiahou De. Jděte na most Chang Ban. Až si Zhang Fei zakřičí, sundejte Liu Chan z koně.

### Království Wei

**Cao Cao** - Wrath of Heaven - Battle of Chi Bi
Zlikvidujte Zhuge Lianga a tím si zajistíte příchod Huang Gaie, avšak dřív, než Huang Gai dorazí, musíte stihnout zabít Gan Ninga a Lu Menga. Poté už jen stačí porazit Huang Gaie, ještě než vypukne požár.
**Xiahou Dun** - Kirin Fang - Battle of Xia Pi
Zbouchejte Diao Chan po Xiahou Dunově příhodě se šípem.
**Xiahou Yuan** - Enforcer Rod - Battle of Mt. Ding Jun
Rychle zabijte utíkajícího Chen Shiho, než se stačí dostat zpět do tábora vojska Shu. Pak zabijte Huang Zhonga ještě před příchodem Cao Caa.

### Království Wu

**Sun Jian** - Savage Tiger - The Imperial Seal
Nezničte více jak 50 beden, dokud se na scéně neobjeví Lu Bu. Zabijte ho a dokončete misi.

**Huang Gai** - Dark Shadow - Battle of Chi Bi
Zbavte se všech kapitánů hlídajících brány před započetím požáru. Potom zabijte Cao Rena, Cao Honga a Cao Pi.

**Sun Shang Xiang** - Sol Chakram - Race for the Nan Territory
Po Zhou Yuově příhodě s šípem zabijte Cao Rena.

### Nezařazené jednotky

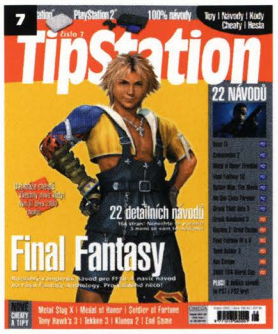
**Lu Bu** - Sky Scorcher - Lu Bu's Revolt
Vyčistěte kompletně celou úroveň od všech nepřátel ještě před příchodem nepřátelských posil.

### Vlastní postavy

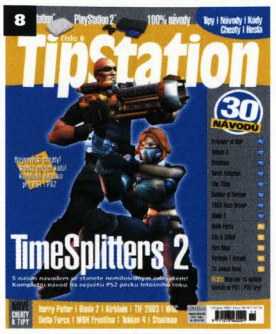
Stejně jako normální postavy i váš vytvořený bojovník může získat zbraň na 10 levelu. Podmínky pro její vybojování jsou stejné.
**Meč** - Phoenix Tail - The Yellow Turban Fortress
Do uplynutí šesti minut od začátku porazte Cheng Yuanzhiho, He Yiho a Pei Yuan Shaa nebo Bo Zhanga a Zhou Canga.
**Kopí** - Typhoon - Battle of Si Shui Gate
Zabijte Fan Choua a získejte tak zásobárnu. Potom zničte i Zhang Liaa a Hua Xionga.
**Bodec** - Eclipse - Battle of Hu Lao Gate
Porazte Lu Bua.
**Rapír** - Nu Wa's Rapier - The Yellow Turban Menace
Zlikvidujte generály He Yi a Yan Zhenga, kteří přijdou v rámci posil.
**Velký meč** - Fu Xi's Sword - The Yellow Turban Rebellion
Vybijte všechny nepřátelské generály.

# Archiv TipStation

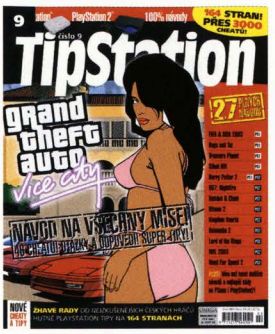
CHYBÍ VÁM NĚKTERÉ ZE STARŠÍCH ČÍSEL? TOUŽÍTE PO NĚJAKÉM NÁVODU? MÁTE PŘÍLEŽITOST ZA VÝHODNÝCH PODMÍNEK DOPLNIT SVOU SBÍRKU...



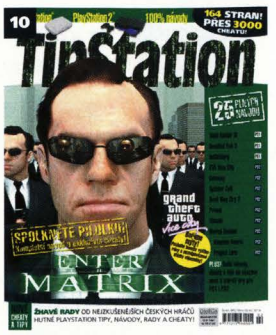

Rayman 2: The Great Escape, Rayman Rush, 2002 FIFA World Cup, Broken Sword 2, Resident Evil 2, Tomb Raider 3, Final Fantasy 4, Final Fantasy 5, Star Wars: Phantom Menace, E.T. - The Extraterrestrial, Ape Escape, Crash Bandicoot, Final Fantasy 10, Medal of Honor: Frontline, Spider-Man: The Movie, No One Lives Forever, Deus Ex: The Conspiracy, Smash Court Tennis, LMA Manager 2002, F1 2002, Commandos 2, Grand Theft Auto*T2 návodů: mj. Final Fantasy VI, Chase The Express, Resident Evil 2, Xena, Tomb Raider 2, Half-Life, Red Faction, Baldur's Gate, MGS2, State of Emergency, Herdy Gerdy, Maximo*




Tomb Raider 3, Lilo and Stitch, Delta Force, Start Little 2, FireBugs, Duke Nukem: Time to Kill, Duke Nukem: Land of the Babes, Tomorrow Never Dies, The World is Not Enough, Formula One Arcade, Front Mission 3, Blade 2, Prisoner of War, TimeSplitters 2, Tekken 4, Stuntman, TOCA: Race Driver, Red Card, The Thing, GT Concept 2000, Ferrari F355 Challenge, Soldier of Fortune Gold, Way of the Samurai, Next Generations Tenis, Turok Evolution, V-Rally 3, Men in Black 2, Freekstyle, Commandos 2, Metal Gear Solid Story, Ultimate Fighting Challenge




Harry Potter 2, FIFA 2003, NBA 2003, Treasure Planet, Largo Winch: Commando SAR, Bugs Bunny and Taz: Time Busters, Silent Hill, GTA: Vice City, James Bond 007 in Nightfire, Pro Evolution Soccer 2, This is Football 2003, NHL 2003, Lord of the Rings: Two Towers, Onimusha 2, Hitman 2: Silent Assassin, Ratchet and Clank, Rocky, Tekken 4, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Burnout 2: Point of Impact, Colin McRae 3, Kingdom Hearts, Red Faction 2, TimeSplitters 2, Metal Gear Solid 2 Story




GTA: Vice City, Getaway, Enter The Matrix, Splinter Cell, Devil May Cry 2, Primal, Shinobi, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Kingdom Herats, Silent Hill 2: Directors Cut, War of the Monsters, Auto Modellista, MotoGP 3, Minority Report, Project Zero, Ape Escape 2, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: Clone Wars, Sly Raccoon, Haven, Ballerburg, Tomb Raider 4, Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil

## INDEX NÁVODŮ

### PS1

Alex Ferguson's Player Manager 2002 - PSM52
Alone in the Dark 4 - TS5
Ape Escape - TS7
Ballerburg - TS10
Breath of Fire 4 - TS1
Broken Sword 2 - TS7
Bugs Bunny and Taz - TS9
Capcom Vs SNK Pro - PSM54
Crash Bandicoot - TS7
Delta Force: Urban Warfare - PSM55, TS8
Digimon Rumble Arena - PSM57
Digital Card Battle - PSM54
Duke Nukem: Land of the Babes - TS8
Duke Nukem: Time to Kill - TS8
E.T. - The Extraterrestrial - TS7
FIFA 2002 - TS2
FIFA 2003 - TS9
FIFA World Cup 2002 - TS7, PSM53
Final Fantasy 4 - TS7, PSM54
Final Fantasy 5 - TS7, PSM53
Final Fantasy 6 - TS6, TS5
Final Fantasy Origins - PSM64
FireBugs - TS8, PSM58
Formula One Arcade - TS8, PSM56
Front Mission 3 - TS8
Harry Potter - TS3
Harry Potter 2 - TS9, PSM60
Hidden and Dangerous - TS3
Hogs of War - TS3
Italian Job, The - PSM57
Chase The Express - TS6
Largo Winch - PSM58, TS9
Legacy of Kain: Soul Reaver - TS4
LMA Manager 2002 - TS2
Lilo and Stitch - TS8
Mat Hoffmans pro BMX - TS2, TS1
Monsters Inc. - TS4
Music 2000 - TS3
NBA 2003 - TS9
Panzer Front - TS2
Panzer Front Bis - PSM51
Pro Evolution Soccer - PSM51
Rayman 2: The Great Escape - TS7
Rayman Rush - TS7, PSM52
Resident Evil - TS10, TS1
Resident Evil 2 - TS6, TS7
Resident Evil 3: Nemesis - TS10
Roswell Conspiracies - TS1
Sheep, Dog N Wolf - TS4
Silent Hill - TS9
Spider-Man 2: Enter Electro - PSM58, TS2
Star Wars: Phantom Menace - TS7
Stuart Little 2 - TS8, PSM56
Syphon Filter 3 - PSM59, TS3
Technomage - TS2
Tenchu 2 - TS1
Tomb Raider - TS3
Tomb Raider 2 - TS6, TS5
Tomb Raider 3 - TS7, TS8
Tomb Raider 4 - TS10
Tomorrow Never Dies - TS8
Tony Hawks 3 - PSM57, TS4
Tony Hawks 4 - PSM61, 62
Treasure Planet - TS9
Vagrant Story - TS1
World is Not Enough, The - TS8
WRC Arcade - PSM59
Xena Warrior Princess - TS6

### PS2

Ape Escape 2 - TS10
Auto Modellista TS10
Baldur's Gate: Dark Alliance - TS6
Blade 2 - TS8
Burnout 2: Point of Impact - TS9
Colin McRae 3 - TS9
Commandos 2 - TS7, TS8, PSM2 7
Dark Cloud - TS3, TS4
Deus Ex: The Conspiracy - TS7
Devil May Cry - TS3, TS4
Devil May Cry 2 - TS10, PSM2 15
Dropship - TS5
Enter The Matrix - TS10
Extermination - TS2
F1 2002 - TS7
Ferrari F355 Challenge - TS8
Final Fantasy 10 - TS7, PSM2 8, PSM2 7, PSM2 5
Freekstyle - TS8
Getaway - TS10, PSM2 13, PSM2 12
Gran Turismo 3 - TS1, TS2
Grand Theft Auto 3 - TS7, TS2, PSM2 4, PSM2 3, PSM2 2, PSM2 1, TS4
Grand Theft Auto: Vice City - TS9, TS10, PSM2 12, PSM2 11
GT Concept 2000 - TS8
Half-Life - TS6
Haven - TS10
Headhunter - TS5
Herdy Gerdy - TS6
Hitman 2: Silent Assassin - TS9
ICO - TS5
Jak and Daxter - TS4
James Bond 007 in Nightfire - TS9, PSM2 2, TS3
Kingdom Hearts - TS9, TS10
LMA Manager 2002 - TS7, PSM2 7
Lord of the Rings: Two Towers - TS9
Max Payne - TS5
Maximo - TS6
Medal of Honor: Frontline - TS7
Men in Black 2 - TS8
Metal Gear Solid 2 - TS6, TS5, PSM2 5, PSM2 4, PSM2 3
Minority Report - TS10
Mortal Kombat: Deadly Alliance - TS10, PSM2 14
MotoGP 3 - TS10
Need for Speed: Hot Pursuit 2 - TS9
Next Generations Tennis - TS8
NHL 2003 - TS9
No One Lives Forever - TS7
Onimusha 2 - TS9, PSM2 10
Onimusha: Warlords - TS1
Primal - TS10, PSM2 16
Prisoner of War - TS8
Pro Evolution Soccer - PSM2 1, TS3
Pro Evolution Soccer 2 - TS9
Project Zero - TS10
Ratchet and Clank - TS9
Red Card - TS8
Red Faction - TS6
Red Faction 2 - TS9
Resident Evil: Code Veronica X - TS2
Rocky - TS9
Shinobi - TS10
Silent Hill 2 - PSM2 1, TS3
Silent Hill 2: Directors Cut - TS10
Sly Raccoon - TS10
Smash Court Tennis - TS7
Soldier of Fortune Gold - TS8
Soul Reaver 2 - TS4
Spider-Man: The Movie - TS7, PSM2 6
Splinter Cell - TS10
Star Wars: Bounty Hunter - TS10
Star Wars: Clone Wars - TS10
State of Emergency - TS6
Stuntman - TS8, PSM2 9
Tekken 4 - TS8, TS9
Tekken Tag Tournament - TS4
Thing, The - TS8
This is Football 2003 - TS9
Time Crisis 2 - TS2
TimeSplitters 2 - TS8, TS9, PSM2 11
TOCA: Race Driver - TS8
Tony Hawks 3 - PSM2 1,
Turok Evolution - TS8
Ultimate Fighting Challenge - TS8
V-Rally 3 - TS8
War of the Monsters - TS10
Virtua Fighter 4 - PSM2 6, PSM2 5
Way of the Samurai - TS8
WipeOut Fusion - TS5
World Rally Championship - TS3

## ARCHIV PSM & TIPSTATION

Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zaškrtněte příslušná čísla. Cena jednoho čísla PSM (včetně CD) je 170 Kč, cena TipStationu je 70 Kč, od 7. čísla 150 Kč (poštovné 55 Kč, při objednávce nad tři kusy zdarma). Zásilka bude zasílána dobírkou (doporučené zaslání lze dohodnout telefonicky). Kupon zašlete na adresu Omega Group, P.O.BOX 104, Praha 7 170 04.

☐ *PSM11* ☐ *PSM13* ☐ *PSM14* ☐ *PSM15* ☐ *PSM16* ☐ *PSM18* ☐ *PSM21* ☐ *PSM22* ☐ *PSM23* ☐ *PSM24* ☐ *PSM26* ☐ *PSM28*

☐ *PSM40* ☐ *PSM 42* ☐ *PSM 43* ☐ *PSM 44* ☐ *PSM 45* ☐ *PSM 46* ☐ *PSM 47* ☐ *PSM 48* ☐ *PSM 49* ☐ *PSM 50* ☐ *PSM 51* ☐ *PSM 52*

☐ *PSM 53* ☐ *PSM 54* ☐ *PSM 55* ☐ *PSM 56* ☐ *PSM 57* ☐ *PSM 58* ☐ *PSM 59* ☐ *PSM 60* ☐ *PSM 61* ☐ *PSM 62* ☐ *PSM 63* ☐ *PSM 64*

☐ *PSM 65* ☐ *PSM 66* ☐ *PSM 67* ☐ *TIPST. 4* ☐ *TIPST. 5* ☐ *TIPST. 6* ☐ *TIPST. 7* ☐ *TIPST. 8* ☐ *TIPST. 9* ☐ *TIPST. 10*

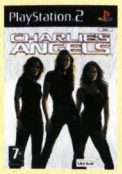
**Jméno:** **Město:**

**Ulice:** **Telefon:**

**PSČ:** **Podpis:**

# Charlie's Angels

INFO




■ **VYDAVATEL:** Ubi Soft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Ubi Soft ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Spolu s druhým filmem se vynořuje na svět i první hra s tou samou licencí.

**Z filmu víme, že andílci všechno zvládají bez cizí pomoci,** ale pro tentokrát si rádi nechají poradit.

### 1 - Přístav

Začínáte na pláži jako Natalie. Podívejte se do pravého dolního rohu obrazovky, kde vám hra ukazuje, kolik protivníků musíte na daném místě porazit. Potom se objeví šipka, která vám ukáže, jakým směrem máte pokračovat. S Natalií musíte doběhnout k bráně skladiště, od které zavoláte Alex (pokud stojíte přímo u brány, tak zmáčkněte ◎). Ta je uvnitř a jejím prvním úkolem bude probojovat se k bráně z druhé strany. Až se k ní dostanete, běžte k malé budce u závory. Na její druhé straně najdete tlačítko, kterým bránu otevřete. Jako Natalie vběhněte dovnitř a naskočte do člunu, který je zakotven kousek od brány.

Nyní se opět vrátíte do role Alex. Ta musí skladištěm pokračovat až na malé prostranství uzavřené kontejnery. Přímo před sebou byste měli vidět žebřík vedoucí na jeden z přístavních jeřábů. Vylezte po něm až nahoru a u jeho ovládacího panelu zavoláte Dylan. Ta se bude muset po nábřeží probojovat až k pootevřenému červenému kontejneru. Až budete stát přímo před ním, tak zavoláte Alex, která vás přepraví do útrob lodi.

### 2 - Loď

Tentokrát je první postavou na řadě Dylan. Jejím úkolem je probít se obytnou částí lodi až do kajuty, ve které leží na stole notebook. Bohužel nemáte přístupový kód, takže na řadu přichází Alex. Ta je v nákladovém prostoru a lodí se musí probojovat až do kajuty s trojicí počítačů. Až budou všichni protivníci mrtví, tak mezi nimi najděte ten pravý (objeví se známý kruhový zaměřovač). Použijte ho a kód zavolejte Dylan. Ta ho hned použije v notebooku, kterým odemkne dveře v nákladovém prostoru. Ukončení úrovně tedy bude na Natalii. Ta se musí přes palubu lodi probojovat až do kajuty, ze které zdánlivě nevede žádný východ. V jednom z rohů místnosti ale najdete žebřík, po kterém můžete vylézt o palubu výš. Zde se jen probojujte k dalšímu žebříku, který tentokrát vede směrem dolů. Natalie po něm sleze až do nákladového prostoru, kde kopnutím otevře dveře, které odemkla Dylan. Nyní stačí porazit několik posledních protivníků a u vzdálenější stěny seberete kousek z kradené sochy.

### 3 - Aljaška

První na řadě je Natalie. S tou se budete muset probít kolem hlavní budovy až k vratům, u kterých její role končí. Přímo od vrat zavolejte Alex, která se bude muset postarat o vypnutí elektřiny. Jako Alex se tedy musíte probít mezi několika baráky až k žebříku, po kterém vylezete postupně na střechu továrny. Zde vás čeká několik protivníků, kteří vás dělí od ovládacího panelu umístěného u dveří na druhé straně střechy. Až se dostanete k panelu, tak ho zničte. Jako Natalie teď můžete vběhnout otevřenými vraty dovnitř. Poslední je na řadě Dylan, která se bude muset mezi nákladními auty probít k cestě vedoucí na heliport. Elektřina probíjející původně plotem je vypnutá, takže můžete v klidu ukončit úroveň.

### 4 - Teroristická základna

Úroveň začínáte jako Dylan. Jste uvnitř základny a vaším hlavním úkolem bude dostat se do kontrolní místnosti. To znamená, že se budete muset probojovat po schodišti až do nejvyššího patra, kde najdete velkou místnost s ovládacím panelem. Běžte k obrazovce, od které zavoláte Alex. Ta je pro změnu v nejvyšším patře a musí se probojovat po schodišti dolů. Zde proběhnete několika skladišti až do místnosti s několika počítači. Najděte ten pravý a odblokujte poklop uzavírající vrtulník. Pak se přepnete na Dylan, která svým počítačem poklop otevře. Jako poslední si zahrajete za Natalii. Na tu zbývá splnění nejdůležitějšího úkolu. Musíte se probojovat několika místnostmi až k hlavnímu bossovi celé organizace. Sice umí dobře používat bloky, ale pokud budete používat série úderů, tak vám neodolá. Jeho likvidací úroveň končí.

### 5 - Zahrada

První kroky v úrovni bude mít na starosti Alex. Ta se bude muset probít od zahradní zdi až k malému skladišti, u kterého najdete zakrytou studnu. Běžte k ní a zavolejte Natalii. Ta má totiž na starost odstranit všechna bezpečnostní opatření. Začíná na střeše věže, ze které se bude muset probojovat až na zem. Nedaleko věže najdete malý domek, ve kterém je umístěna kontrolní místnost. Až zlikvidujete všechny protivníky uvnitř, najděte aktivní počítač, kterým si uvolníte průchod do vily. Jako Alex nyní můžete skočit do odkryté studny. Nakonec bude muset dovnitř proniknout ještě Dylan. Tu čeká přímý postup končící u branky v plotu. Ta je díky Natalii odemčená, takže můžete bez okolků vstoupit.

### 6 - Vila

Dylan začíná přesně na místě, kam se dostala v předcházející úrovni. Můžete tedy rovnou pokračovat směrem do vily, která je sídlem Thin Mana. Uvnitř se budete muset probojovat přes početné skupinky služebnictva do prvního patra, kde najdete kancelář s počítačem. Od něj zavolejte Natalii. Ta začíná v kontrolní místnosti, ze které musíte pokračovat do prostoru za vilou. Dovnitř se dostanete zadním vchodem. Stejně jako s Dylan postupujte do prvního patra, kde najdete místnost se žebříkem. Vylezte po něm do malé podkrovní místnosti, ve které je umístěn počítač ovládající anténu. Po jejím natočení můžete

## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** Pohyb
**Křížek »** Skákání
**Kolečko »** Interakce s okolím
**Čtvereček »** Údery pěstí
**Trojúhelník »** Kopy
**R1 »** Přepínání protivníků
**R2 »** Zaměření na protivníka
**L1 »** Zpomalení času

jako Dylan konečně odeslat hledaná data. Úkolem Alex bude lokalizovat Thin Mana. Vylezte po žebříku do přízemí a probojujte se několika místnostmi až do jeho pracovny. Tam vás čeká souboj, po kterém si můžete vychutnat krátkou animaci.

### 7 - Skotsko

V dalším novém prostředí je první na řadě Alex. S tou začínáte mezi ruinami v podhradí. Jako obvykle vás čeká další přímočarý boj. Mezi ruinami se totiž musíte dostat až k bráně, která vede do skály pod hradem. Brána je ale zavřená, takže musíte zavolat Natalii. Ta začíná tuto úroveň na kamenné cestě kousek od hradu. Vaším úkolem bude probojovat se až přímo k hradní zdi, která se právě opravuje. Toho můžete využít, protože u zdi je díky tomu postaveno vysoké lešení. Po žebřících na něm můžete vylézt až na ochoz na samotném vrcholu hradu. Zde se po malém nádvoří probojujte do chodby, ve které je umístěn generátor. Po jeho nahození se otevře brána vedoucí do skály pod hradem a spustí se padací most. Jako Alex nyní můžete vstoupit dovnitř. Poslední je opět Dylan, se kterou se budete muset přes parkoviště a heliport probojovat k hlavní bráně.

### 8 - Hrad

Uvnitř hradu začínáte s Natalií. Ta se musí hradními chodbami probojovat až ke schodišti, po kterém vyběhne o patro výš. Zde se musíte porozhlédnout po velké tmavé místnosti, ze které vedou dveře do Fosterovy pracovny. Bohužel nejdou otevřít, takže na řadu přichází Dylan. Ta se hradem postupně probojuje až do místnosti s několika počítači. Na stěně mezi okny najdete tlačítko, kterým aktivujete celý systém. Poté předá Dylan štafetu Alex. Ta se musí z podzemí hradu probojovat až na úzké točité schodiště, po kterém vyběhne do malé místnosti s tmavým ovládacím panelem na stěně. Použijte ho a otevřete tak dveře do pracovny. Nyní může Natalie vstoupit dovnitř. Běžte k psacímu stolu, na kterém leží hledané dokumenty.

### 9 - Zakázané město

Děj se přesouvá do Číny, kde bude první postavou na řadě Dylan. Ta se musí zakázaným městem probojovat až ke dveřím, které střeží drak plivající oheň. Zde přichází na řadu Natalie, na které bude jako obvykle vyřazení bezpečnostních opatření. Podobně jako Dylan se tedy musí probojovat mezi dřevěnými domy až do místnosti se sochou draka. Tou otočte a uvolněte tak cestu pro Dylan a Alex. Dylan nyní může proběhnout do budovy s trůnem. Poslední na řadě je Alex, která se jednoduše probojuje do chodby, ve které Natalie zavřela propadlo v podlaze.

### 10 - Trůnní sál

Do další úrovně vtrhne nejprve Alex. Ta se musí téměř stejným prostředím jako v předchozí úrovni probojovat až ke dveřím vedoucím do trůnního sálu. Ty jsou samozřejmě zamčené, takže jí budou muset Natalie a Dylan pomoci. Další na řadě je tedy Natalie, která se bude muset dostat až k nepřehlédnutelné soše draka. Jejím posunutím odblokuje první část mechanismu. Druhého draka bude muset najít Dylan. Až k němu dojde, bude muset přeskočit dírou ve zdi na nádvoří, na kterém je socha umístěna. Jejím posunutím otevře dveře před Alex. Ta může vstoupit do sálu, ve kterém se podruhé ve hře utkáte s Thin Manem.

### 11 - Grand Canyon

Tuto úroveň zahájí Natalie. Jejím úkolem bude proniknout do Fosterovy tajné základny, ve které musí najít mechanismus otevírající cestu dovnitř. Probojujte se až k první velké budově, na kterou vylezete po žebříku na stěně. Nahoře najdete místnost s tlačítkem, které musíte zmáčknout. Pak přichází na řadu Dylan. Ta začíná na druhé straně základny a musí se probojovat do skladiště, ve kterém najde druhé tlačítko. Po jeho zmáčknutí je cesta do nitra základny volná. Toho musí využít Alex. Ta se probojuje celou základnou až k hromadě beden, mezi kterými musíte najít Jetpack. Tím potom Alex vlétne do otevřených vrat.

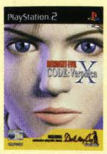
### 12 - Fosterovo muzeum

Poslední úroveň jako první načne Alex. Jako jediná se dostala do nitra základny a nyní musí aktivovat výtah, kterým se dovnitř mohou dostat také ostatní. Jejím cílem je tedy malá kontrolní místnost, ve které musíte použít jeden z počítačů. Druhá přichází na řadu Dylan. Ta se v základně musí dostat po nekonečném můstku až k páce, kterou může výtah ovládat. Toho všeho nakonec využije Natalie. S tou budete muset celou hru ukončit. Probojujte se tedy až k výtahu, kterým vyjedete přímo do prostor muzea, ve kterém Foster schovává všechny ukradené klenoty. Nyní už zbývá jen probojovat se po celém obvodu muzea na jeho druhou stranu. Zde vaše utrpení končí.

**Jakub Holý**

# Resident Evil Code: Veronica X

INFO



■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** PSM42 - 9/10

Důstojný pokračovatel kultovní hororové série. Jako již třikrát předtím opět podlehnete fantastické atmosféře. Nic moc originálního, ale co také měnit?

**Jednoduše řečeno: herní klasika. Čtvrtý díl opět způsobuje stejné šílenství jako** všechny předchozí a také díky nám máte šanci si ho užít se vším všudy.

## CLAIRE REDFIELD

### PRISON

Přečtěte si manuál a vezměte si do ruky zapalovač. Vyskočte z inventáře. Po rozhovoru s chlápkem si ze židle seberte náboje a z cely květinu. Před odchodem z místnosti si seberte ze stolu nůž. V sousední chodbě najdete u stolu další náboje a na něm pak pásku do psacího stroje.

Proběhněte hřbitovem a po sekvenci na nádvoří získáte pistoli, kterou seberete mrtvole u autobusu. Prohledejte ji ještě jednou. Protějšími dveřmi se dostaňte k ubikacím hlídačů. Na zápraží si seberte kytku a vstupte dovnitř. Přeběhněte do sousední místnosti, zde si seberte z palandy deník a utíkejte až do sprch, kde si seberte náboje. Pak si seberte náboje na polici u okna. Od zombíka, co přileze oknem, získáte poloautomaty. V předchozí místnosti si z police seberte munici do pistole, v kuchyňce mapu a nahoře u telky kytku. Vyjděte ven a pokračujte dál až do domu, kde vás automat požádá o odložení všech kovových věcí. Nezapomeňte zde nechat i zapalovač a projděte chodbou do kontrolní místnosti. Vstupte do sousední kanceláře, seberte si ze stolu fax a promluvte si se Stevem. Ze šuplíku pod klávesnicí si vezměte symbol orla, u stroje pásku a na stěně u zablokovaných dveří nahoďte jističe. Jděte do předchozí místnosti. Zde naleznete dvoje náboje do kuše, sprej první pomoci a manuál od duplikátoru. Do něj pak vložte orla. Jděte před dům a otevřete garáž. Popadněte hasicí přístroj a rychle zmizte. Pokud se bojíte psů, můžete si z gilotiny sebrat klíček od branky u ubytovny. Vraťte se k hořícímu autobusu na hřbitově a minimaxem uhaste oheň. Seberte kufr a vraťte se k domku s bezpečnostní bránou.

Z kufru vytáhněte plast, který pak proneste až k duplikátoru a vyrobte z něj dupliku orla. Vraťte se k druhému vchodu, kde si seberte zbraně a prázdný hasicí přístroj. Dostaňte se na nádvoří, kde jste předtím získali pistoli, a orlem odemkněte dveře dál na most. Přeběhněte na druhou stranu mostu, seberte si květiny a z jeepu náboje. Bednu posuňte tak, abyste na ni mohli vylézt a až ke schodišti. Po něm vyběhněte nahoru a pokračujte pořád rovně až do další lokace.

### PALACE

U zavalené brány si seberte první šestihran a odejděte druhou brankou k přístavu. Pod schody si seberte mapu a munici do pistole a na sudu šípy do kuše. Vyběhněte zpět ke vchodu do domu, kde leží kytka. Vstupte do domu. Z recepčního pultu si seberte náboje a modrými dveřmi odejděte na toaletu. Zde najdete kufřík a sprej a na jedné z toalet náboje. V hale vyběhněte po schodech do mezipatra a vydejte se napravo. Doběhnete do místnosti s náboji, ukládací páskou a zápisníkem sekretářky. Do bedny v rohu si uložte přebytečné věci, a pokud chcete, tak si uložte hru. Jděte k druhým dveřím, seberte si kytku a odsuňte polici. Zpod ní si vezměte ID kartu a opište si z ní číslo - NTC0394. Sejděte do haly, kde do počítače zadejte číslo ID a zbavte se karty. Odemčenými dveřmi vstupte do sousední chodby. U vázy si seberte náboje a za lavicí červenou květinu.

Dveřmi na konci chodby se dostanete do místnosti s replikami. Přivlastněte si náboje ze stolu a stiskněte tlačítko u zlatého mravence na stěně. Po FMV sekvenci se otevře tajná chodba, v níž si seberte kormidlo (pistole neberte !!). Vydejte se do přístavu, ale ještě než opustíte dům, budete muset vytáhnout Steva z bryndy. Rychle se vraťte do místnosti s replikami a prozkoumejte panel, který se odsunul. Jediný pár, co lze spojit, jsou dvě pistole. Po rozhovoru se Stevem jděte do haly, kde narazíte na Alfréda, o kterém lze s čistým svědomím říci, že je totální magor. Až se vypovídá, můžete konečně doběhnout do přístavu a otočit kormidlem. Slezte do ponorky, seberte si nadstavbu k vašemu inventáři a přehoďte páku.

### AIRPORT

Proběhněte do kanceláře, z bedny si seberte pásku do stroje a nejbližšími dveřmi vyjděte na most. Po něm přeběhněte do další místnosti, ve které vyjeďte výtahem k ovládacímu panelu. Přesuňte bednu blokující ovládací panel a sjeďte výtahem zase dolů. Pohrajte si s ovládacím panelem a vyvezte nahoru nákladní výtah. Z bedny v rohu si seberte kartu BIOHAZARD s šípy

OKNA

**Až se vrátíte do místnosti s duplikátorem a budete si zvesela odnášet repliku symbolu orla, vpadnou do chodby zombíci. Náš tip spočívá v malém fíglíku, jak se tomu vyhnout. Jednoduše projděte chodbou, vezměte si některou z kovových věcí a projděte bránou. Až budete mít ornament v kapse, chodbu uvolněte a bezpečně tak projděte bez prolití jediné kapky krve.**

a vraťte se do kanceláře, kde si seberte z lavice náboje. Ponorkou odplujte zpět do paláce.

### PALACE

Uložte si hru a vydejte se cestou k vězení. Před schody vedoucími k rozbořenému mostu zabočte vlevo.

### MILITARY TRAINING FACILITY

Rychle zaběhněte do dvojitých dveří nedaleko, než vás zbaští červík, a nesnažte se umřít pro šípy ležící na bedně. U lavice si seberte červenou květinu, z telefonního automatu šípy a jděte do nejbližších dveří. Za zombíkem hrajícím si na mrtvolu seberte zelenou květinu, na počítači si vytiskněte mapu komplexu a seberte munici. Vyjděte na chodbu a pokračujte dveřmi na druhém konci do šatny. Zde vyberte z otevřené skříňky šípy a nezapomeňte obrat i mrtvolu u dveří. V lázních jen zastavte vodu a seberte si klíček, kterým v kanceláři otevřete skříň. Zde jsou jen výbušné hlavice na šípy. Vraťte se na chodbu a vyběhněte po schodech u kanceláře. V laboratoři si seberte ze stolu kuš a přečtěte si dokument vysvětlující získání kódu k sousední místnosti. Vydejte se dolů do haly. U dveří do šaten použijte kartu BIOHAZARD a proběhněte až na nádvoří.

Zase se střetnete s magorem Alfrédem a jeho puškou. Rychle se dostaňte ke schodům a vyběhněte nahoru, než vás stačí zaměřit. Dejte se dveřmi napravo a na konci chodby u automatu si seberte dvě krabičky nábojů. Vstupte do vzdálenějších dveří. Z pohovky si seberte lahvičku na zastavení krvácení pro zraněného hlídače ve vězení. Přivlastněte si květinu ležící vedle a ze stolu seberte pásky do stroje. Kartu BIOHAZARD si zatím nechejte u sebe. Až bude záběr kamery na dveře, tak si povšimněte květiny maskující se u odpadkového koše ;-). Na chodbě přeběhněte do sousední místnosti.

Prozkoumejte horní plošinu a seberte si uziny. Na scéně se objeví jednoruký bandita, kterému budeme pracovně říkat Dhalsim (podle bojovníka z SF2, který měl natahovací nohy a ruce). Dočasně ho pošlete k zemi, a až se otevřou dveře pod schody, projděte jimi do druhé části místnosti. Bude následovat krátká sekvence, po jejímž skončení začnete hrát za Steva.

**NĚCO ZA NECO**

**Po získání Hemostatu a absolvování malého výstupu se Stevem se musíte dostat do vězení a dát Rodrigovi lék na zastavení krvácení. On vám za něj dá zlodějské nádobíčko, s nímž teď můžete otevírat některé jednoduché zámky.**

## STEVE BURNSIDE

### MILITARY TRAINING FACILITY

Později se sem budete s Claire vracet, takže pokud jí to chcete ulehčit, můžete se Stevem všechny zombíky vystřílet. První místností jen proběhněte a vstupte do dveří po pravé straně, které vedou do sklepa. Za pomoci sudů se zbavte zombíků a utíkejte do chodby k výtahu, kde se k vám opět připojí Claire. S tou pak následujte Steva.

## CLAIRE REDFIELD

### MILITARY TRAINING FACILITY

Zatím nechejte Steva na pokoji, aby se vzpamatoval ze smrti svého otce, a ze sudu v rohu seberte náboje do pistole. Odejděte malými dveřmi. V rohu seberte kartu a proběhněte až na konec chodby, která končí v galerii. Seberte pásky a emblém orla a jděte zpět za Stevem. Vyjděte ven z garáže, seberte šípy a utečte do sousedního dvora, kde zase řádí podzemní housenka. Seberte šípy a rychle odsud vypadněte.

V domě odemkněte dveře kartou BIOHAZARD a vyběhněte do druhého patra, kde vložte na balkóně emblém do díry k tomu určené. Získáte kartu, s níž nyní můžete otevírat většinu elektronicky zamčených dveří.

Seběhněte po schodech, proběhněte mezi psy a po žebříku sestupte dolů. Odstraňte mříž a seskočte dolů. V místnosti, kde jste se předtím setkali se Stevem, si ze lví tlamy vezměte náboje do pistole a vraťte se do místnosti se spuštěnou mříží. Seberte si z police náboje do granátometu a zajděte do dílny, kde si seberte náboje do pistole, a pokud máte šperháky, tak i kyselinové náboje. Vyjděte ven, vytáhněte mříž a seberte si granátomet. V další místnosti si vezměte v rohu šípy do kuše a rychle odsud utečte zpět do výtahu, kterým jste předtím se Stevem jeli.

Vyjeďte do druhého patra a odemkněte dveře. Mrtvol si nevšímejte a vyběhněte na vyvýšeninu. Z tabule si vytáhněte info o Albionovi a u stolu seberte náboje do granátometu. Sejděte schůdky, seberte obě květiny a z pultu u počítače další šestihran. Pohrajte si s počítačem a na obraze vpravo najděte kamerou číslo 1126. Z místnosti odejděte druhými dveřmi a dojděte si udělat pořádek v inventáři. Nechejte si u sebe kartu BIOHAZARD a vydejte se zpět do laboratoře, kde jste předtím získali kuš. Zadejte kód 1126 a vstupte do inkubační místnosti. Seberte kyselinové náboje a teprve potom obraz s kostlivcem. Začne se odpočítávat čas, ve kterém musíte stihnout opustit laboratoř a proběhnout elektronickými dveřmi v přízemí. Vraťte se do galerie, kde jste předtím sebrali modrý erb, a na jeho místo pověste obraz. Z modelu si vezměte zlatý klíč a šperhákem odemkněte stolek napravo. Nyní vás čeká cesta zpět do paláce.

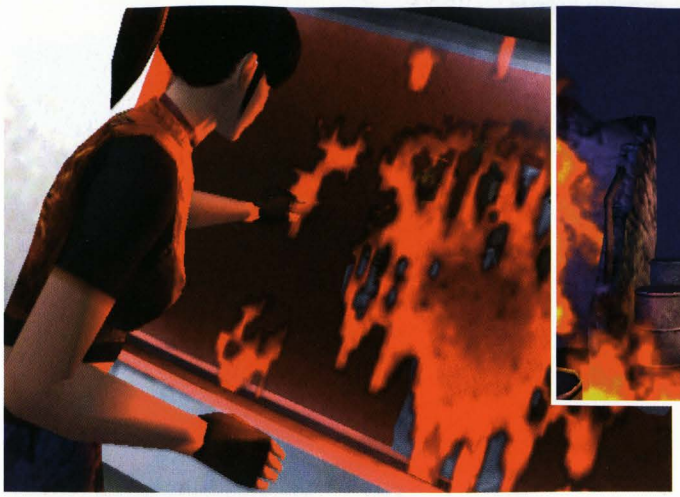
### PALACE

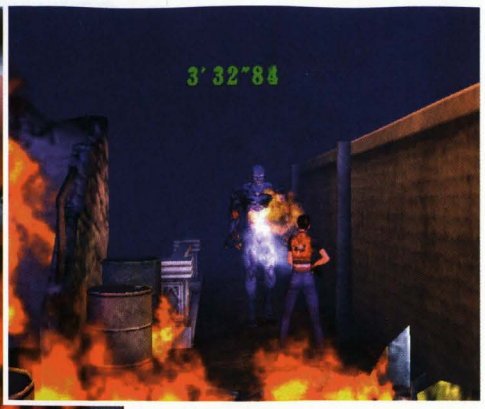
Proběhněte halou a chodbou v přízemí, na jejímž konci odemkněte zlatým klíčem dveře do místnosti s obrazy. Zde vás čeká jedno z nejtěžších puzzlů ve hře (viz rámeček Obrazy). Po získání mravenčí královny jděte do místnosti s bednou

**OVLÁDÁNÍ**

**CO JE CO**

- **Křížek »** Akce
- **Kolečko »** Běh
- **R1 »** Bojový režim
- **R2 »** Změna cíle
- **Šipka vlevo/vpravo »** Otáčení se kolem své osy
- **Šipka vpřed/vzad »** Chůze
- **Trojúhelník »** Inventář
- **Select »** Mapa
- **Dolů + kolečko »** Otočení se o 180°






ve druhém patře a vezměte si do inventáře zlaté pistole. Těmi pak odemkněte sousední místnost a vejděte do ní. Ze stolku si seberte náboje do pistole a u počítače si prohlédněte papír (první číslo: vlevo, vpravo; druhé číslo: vlevo; třetí číslo: vpravo; čtvrté číslo: vpravo, vpravo, vpravo). Pusťte počítač, a až po vás bude chtít kód, tak stiskněte klávesu Esc. Jděte k hrací skříni a na ni zadejte kód z papíru. Vyjdou vám čísla 1, 9, 7 a 1. Ty nyní zadejte do počítače u okna. Odkryje se vám tajná chodba a oknem se na vás přijde podívat dlouhoruká příšerka. Klidně jí můžete utéct a nechat se chodbou vést až do soukromého domu

### PRIVATE RESIDENCE

Jděte do domu, vejděte do jídelny v přízemí, v rohu seberte náboje do pistole, na krbu šípy a v druhém rohu místnosti ukládací pásku. Pokud máte zapalovač, můžete zkusit zapálit krb. Po schodišti v hale vyběhněte až nahoru. Seberte sprej a munici a vstupte do chodby vedoucí k dětským pokojíkům. Seberte květinu a vstupte do nejbližších dveří. V Alexandřině pokoji nejdříve zastavte hrací skříň a pak ji otevřete Mravenčí královnou. Seberte kotouč z přístroje a klíč z postele. Na chodbě jsou u lampičky náboje a v Alfredově pokoji zpráva od jeho sestry. Se stříbrným klíčem se nyní můžete vrátit do paláce.

### PALACE

Ukliďte si inventář a na chodbě přeběhněte na druhou stranu mezipatra. Vejděte do kasína a z baru seberte dvě květiny. U dveří jsou výbušné hlavice na šípy. Zatím to tu opusťte a sejděte do přízemí, kde vstupte do dlouhé chodby. Odemkněte poslední zamčené dveře. V zasedačce se co nejrychleji dostaňte do centra místnosti, kde si z podlahy vydloubněte druhý ornament orla. Na stole u plátna je Hunkova zpráva. S erbem orla se vydejte do vězení.

### PRISON

Jděte ke garáži, vedle které je gilotina, a orlem odemkněte branku. Nalevo od dveří si seberte kytku a utíkejte až k drátěným dveřím vedoucím ke dvorku s bednou na odkládání a s náboji do pistole. Odsuňte bednu tak, abyste mohli vstoupit do kontrolní místnosti a odnést si věci z bezpečnostní brány. Vraťte se o kus nazpět a vstupte do sousední budovy. Nalevo od dveří z krabice seberte náboje a z nedaleké vitríny sprej. Seberte zápis a jděte do sousední místnosti, mučírny. U dveří leží červený životabudič a na polici u skřipce kufřík a náboje. Pokud máte šperhák, můžete si vylepšit zbraň na poloautomat. Vraťte se do nemocnice a zlikvidujte doktora. Z něj pak vypadne oko, které strčte do hlavy figuríně u dokumentu na stole. Sejděte po schodech dolů, vezměte si zelenou kytku a projděte chodbou až na konec. Ze stolku seberte náboje a vydejte se po zakrváceném schodišti hlouběji do podzemí. Vytáhněte rytíři meč a co nejrychleji otočte sochou uprostřed místnosti o 180 stupňů. Meč zasuňte do železné panny a z ní si seberte váleček do piána. Opět vás čeká trmácení se nazpátek do paláce.

### PALACE

Zde tak moc práce mít nebudete. V kasínu si vyměňte váleček do piána za modrého mravence, z bedny si vezměte desku do hrací skříně a vydejte se do domu.

### PRIVATE RESIDENCE

Jděte do Alfrédova pokoje. Modrým mravencem odemkněte skříň, vložte do ní kotouč a po spuštěném žebříku vylezte nahoru. Sejděte z kolotoče a seberte květinu. Na židli leží vázka, které vytrhejte křidélka. Takto získaný klíč pak vložte do díry v portrétu mravence. Až se kolotoč otočí, můžete vylézt nahoru do dalšího patra. Šoupněte bednu doprava a z vrchu knihovny seberte dokument. Pod ním je třetí šestihran. Na stole seberte pásku do psacího stroje a vraťte se zpět do pokoje.

Nyní následuje krátká vsuvka, která vám potvrdí, že Alfréd je totální magor, schizouš a kdo ví co všechno. Čeká vás zase cesta nazpět do paláce, tentokrát za zvuku fanfár - alarmu.

### PALACE

Vezměte si v bedně všechny tři šestihrany, uložte hru a vydejte se společně se Stevem k letadlu.

### AIRPORT

Utíkejte do kanceláře a jděte dveřmi u akvárka. Vložte všechny tři šestihrany do panelu a nechejte se odvést do letadla. Vyjděte po schodech ke Stevovi a po rozhovoru seberte ovládací páku. Utíkejte do místnosti, kde jste předtím ovládali jeřáb, a vyjděte druhými dveřmi. Pákou zdvihněte most a po něm přeběhněte do horní části kanceláří. Šperhákem odemkněte skřínku nalevo, vytáhněte z ní sprej a pak oberte mrtvolu v rohu o klíč. Jděte přes most zpět do nákladní místnosti a vytáhněte mříž nahoru. V další místnosti si naberte střelivo, léčiva a pásku do stroje a uložte si pozici. Po zatlačení obou beden do výtahu budete mít 5 minut na to, abyste se dostali z Military Training Facility za Stevem do letadla.

### OBRAZY

**Po vstupu do obrazárny se pozorně rozhlédněte a vyjděte po schodech nahoru. Na obrazu leží zpráva, která vám řekne, jak šli jednotliví členové rodu v řadě za sebou. Z překladu a po prohlédnutí všech obrazů byste měli dojít ke kombinaci: Veronica, muž s dvojčaty, muž s šálkem. Další by měli být muž s talířem, muž s vázou a nakonec muž se svícnem. Vyjděte po schodech a stiskněte tlačítko.**

Po skončení sekvencí v letadle se vyzbrojte, jak nejlépe můžete, a uložte si hru. Odejděte dveřmi do nákladního prostoru.

### BOSS

Na závěr první půli hry je tu pro vás připraven jeden boss. Není až tak moc těžký, ale zase ne tak lehký. Začněte vystřelením bedny z katapultovacího zařízení, a hned jak vám ji Tyrant vrátí, tak to do něj začněte kropit. Mně se osvědčilo třicet výbušných šípů. Ty ho oslabily a zpomalily natolik, aby další katapultáž byla jeho osudnou. Pak už jen stačí jít za Stevem a čekat, až se vás hra zeptá, zdal-li si chcete hru uložit před druhou půlkou.

### ANTARTIC TRANSPORT TERMINAL

Slezte po žebříku a dejte se nebližšími dveřmi do horní části odbavovací místnosti. Utíkejte vlevo a v dílně si přivlastněte zelenou a modrou květinu, náboje do pistole a pásku na ukládání. Vraťte se do hlavního koridoru a pokračujte až ke schodišti, u kterého jsou dveře vedoucí do ložnice. Zde není nic moc podstatného, jen na stěně visí mapa a válí se tu spousta munice. Odejděte po schodech do spodního patra. Vběhněte do nejbližších dveří. Ze stolů si seberte šípy a pásku do stroje a ze země květiny. Odtlačte skříň v rohu a běžte ke skříňkám, ze kterých vyskočí myš. Vyjděte na chodbu, odkud odejděte druhými dveřmi do přepravní místnosti. Šperhákem otevřete trezor nalevo a vezměte si náboje do brokovnice.

Proběhněte až na druhý konec místnosti a běžte do zbrojnice. Z přepravního pásu si vezměte klíč od těžební místnosti a jděte do části za drátěným plotem. V jednom z boxů je AK47, kterou si zatím, pokud to bude možné, šetřete. U mrtvoly v rohu najdete detonátor, ten pak připevněte k plastické trhavině na skříňce. Vraťte se do přepravní místnosti a vyběhněte po schůdkách do těžební místnosti. Proběhněte jí na druhý konec a v elektrorozvodně nahoďte generátor a následně pak i elektřinu v celém komplexu. Sesbírejte si munici a kytky a vyjděte ven. V přepravní místnosti uveďte přepravní pás do pohybu a pak se vydejte zpět do kanceláře. Stiskněte tlačítko ve skříňce a z rohu místnosti seberte prázdný květináč. Vyjděte o patro výše a zde najděte jediné zamčené dveře. Ještě než se vrhnete k ovládání jeřábu, zaběhněte do sousední místnosti pro kolo od uzávěru potrubí. Pak se odehraje další rozhovor se Stevem zakončený zběsilým úprkem. Přeběhněte do dílny a seřízněte čtvercové zakončení kola na osmihranné. Vraťte se do přepravní místnosti a jděte do místnosti s dveřmi s nápisem B.O.W. Zde si rychle posbírejte kytky, munici a čárový kód z bedny u velké pavučiny. V přepravní místnosti připlácněte kód na bednu na pásu a pošlete ji jako dárek pavoukům. Jděte se na ně podívat a z vitríny u dveří si vezměte plynovou masku. Uložte si hru a nechejte si u sebe jen pistoli a trochu léčiv. Všechny ostatní zbraně a munici nechejte v bedně. Pak se vydejte do zamořené místnosti, kde se po uzavření plynu znovu setkáte s Alfrédem. Po skončení rozhovoru si vezměte Alfrédovu sniperku a těšte se na dalšího bosse. Na přistávací ploše naleznete v rozích blíže ke kameře sprej a náboje do pistole a pak už jen jděte ke Stevovi.

KUFRY

| KDE HO LZE ZÍSKAT | CO V NĚM NALEZNETE |
|---|---|
| Toalety v paláci | Explozivní hlavice na šípy |
| Mučírna ve vězení | Upgrade pistole |
| Dílna v Antarktidě | Náboje do magnumu |

### BOSS

Jak jste již určitě pochopili, Nosferatova Achillova pata je právě ta podivná koule, která mu vylézá z hrudi. Zabít ho není sice těžké, ale je to hlavně zdlouhavé, protože Nosferatu rozhazuje kolem sebe otravný prášek a tomu lze utéct jen v závislosti na směru větru. Mělo by vám stačit jen pár ran přesně do břicha a máte vystaráno. Pokud se vám nepodaří zlikvidovat sleponě puškou, můžete ho dorazit pistolkou.

## CHRISS REDFIELD

### MILITARY TRAINING FACILITY

Seberte si kytku a promluvte si se zachráncem Claire. S ním to nedopadne dvakrát nejlíp, proto se ho vydejte zachránit. Mechanismu na stěně si zatím nevšímejte a prohledejte stolek u psacího stroje. Šípy i páska se budou hodit, a pokud jste si šetřili AK47, tak je zrovna ten správný čas na její vyzkoušení. Vyjděte ven, nechejte kytky, jak jsou, a rychle to vybalte na podzemního červa. Nikdy nestůjte na místě a pořád utíkejte. Až vyleze ven a napřímí se, máte příležitost k palbě. Stačí do něj nahustit asi třetinu zásobníku a ve smrtelné křeči vyplivne Rodrigua. Ten sice nakonec zemře, ale ještě vám stačí dát zapalovač. Sesbírejte si v klidu munici a květiny a vraťte se do chodby s bednou. U mechanismu na stěně použijte zapalovač a tím získáte automatickou zbraň. Tu si také uschovejte a odjeďte výtahem ve vedlejší místnosti.

Utíkejte ven na nádvoří. Na tanku naleznete tlačítko a stiskněte ho. Seberte si náboje a výtahem sjeďte do podzemí. V rohu narazíte na náboje a kytičky a u dveří se symbolem orla pak baterii. Zalezte do postranní místnosti. Tady se porozhlédněte po munici a něčem dalším, co by šlo vzít. Na obraze je napsaný popisek „Láva spaluje les, vtéká do vody, vytváří zemi". Podle tohoto klíče pak můžete snadno přijít na kombinaci k šuplíkům. Vzetím repliky pistole získáte postavu Steva do bonusové hry. Nechte si baterii v inventáři a vraťte se s ní do garáže, kde ji použijte na zprovoznění hydraulické zdviže.

Vyjeďte nahoru a ze stolku nalevo si seberte klíček. V dokumentu, který si automaticky seberete, je zmínka o teplotě, která je stejná jako datum postavení MTF. Jděte k venkovnímu schodišti a proběhněte do západní chodby. Seberte si pří-

### BARVY, BARVIČKY

**Ve hře se nalézají tři různě zbarvené květiny - zelená, červená a modrá. Ty lze různě kombinovat podle toho, jakého účinku chcete dosáhnout.**

| BARVA | ÚČINEK |
|---|---|
| Zelená | uzdravující (základ všech kombinací) |
| Červená | zesiluje účinek zelené květiny |
| Modrá | odstraňuje jedy (indikátor Poison) |
| zelená+červená+modrá | kompletně uzdraví a vyléčí z otravy |
| zelená+červená | kompletně uzdraví |
| zelená+modrá | malou částí uzdraví a vyléčí otravu |
| zelená+zelená | uzdraví velkou část energie |
| zelená+zelená+zelená | kompletně uzdraví |
| zelená | uzdraví nepatrné množství energie |

davnou kapsičku pro inventář a šípy a vraťte se do podzemí uložit si hru. Druhým výtahem sjeďte do patra B2, kde jsou u lví tlamy spuštěné schůdky. Seběhněte dolů, vybavte se brokovnicí a ostatní zde ležící municí a vstupte do dveří. U schodiště si seberte kytku, vyjděte nahoru a u svítícího terminálu zasuňte box. Z něj si teď můžete vzít zásobník do samopalu. Vyjděte v nákladní místnosti. Předmět na zemi neberte a vstupte do chemické laboratoře nalevo od výtahu. Lednici odemkněte klíčem z garáže a nastavte na ni datum postavení Military Training Facility (12.8.). Přivlastněte si zbytek věcí a nechejte si jedno místo v inventáři volné. Z plošiny výtahu zvedněte kouli od dveří a rychle utečte.

Vraťte brokovnici zpět a jděte do rozbořené laboratoře, kde jste předtím sebrali kapsičku na rozšíření inventáře. Druhými dveřmi se dostanete na chodbu ke dveřím, které otevřete koulí z výtahu. Na ochozu naleznete náboje a model tanku, který vložte do modelu MTF v patře B1. Odsune se obraz, ze kterého si vezměte klíč od výtahu v podzemí. Jděte do podzemí, vezměte si brokovnici a přebroďte se vodou na druhý břeh, kde si seberte dvě červené květiny. Po žebříku se pak můžete dostat zpět do chodby vedoucí k místnosti s psacím strojem. Vezměte si pistoli, Clement E a jděte do místnosti s inkubačními boxy. Zde se znovu setkáte s Weskerem. Klíčem zprovozněte výtah v další místnosti a vyjeďte do prvního patra. V kanceláři si seberte munici do brokovnice a proběhněte rozbořenou stěnou na chodbu. Z ní se dostaňte až do kanalizace, kde pákou na stěně zapněte ventilátor a odčerpejte plyn. Prokličkujte mezi zombíky až do dílny, kde si z poličky seberte Clement Alfa a smíchejte jej s prvním. Ze součástek na stole si vylepšete zbraň. Vraťte se do domu a nákladním výtahem před domem sjeďte do podzemí.

#### AIRPORT

Vyprázdněte si inventář a vydejte se výtahem v překladišti a přes most až do místnosti s panelem u dveří. Dvakrát použijte výlevku s číslem 3 a pak jednou s 5. V té pak zůstane jeden dílek. Vylijte nádržku s 10, nalijte do ní dvakrát z 3 a jeden dílek z 5. Po zombících zůstanou náboje do brokovky. Přeběhněte po mostě, spusťte ho dolů a přeběhněte do kanceláře s akvárkem. U dveří si seberte broky, přeběhněte k plošině, kde jste předtím zasadili šestihrany, a vypněte na terminálu proud. Vezměte si kameny zpět a vraťte se do místnosti s bednou. Z ní si vezměte Clement Mixture. Jakou cestou chcete, se teď vraťte zpět do místnosti s modelem MTF a použijte tři kameny. U odsunutého modelu si seberte květinu a dvoje náboje do brokovnice. Slezte po žebříku. V rohu za zatáčkou naleznete zelenou květinu a náboje do granátometu. Po jejich sebrání pokračujte dál až k dalšímu žebříku. Seberte si květiny a šikovně ukradněte Albionovi erb z prostředku bazénu. Pokud budete dost rychlí a chytří, nemusí vás vůbec zranit. Použijte Clement

na erb a získejte tak zlatou halapartnu. Sesbírejte si náboje a květiny a vraťte se do chodby pod tankem. Uložte si hru. Halapartnu použijte k otevření dveří.

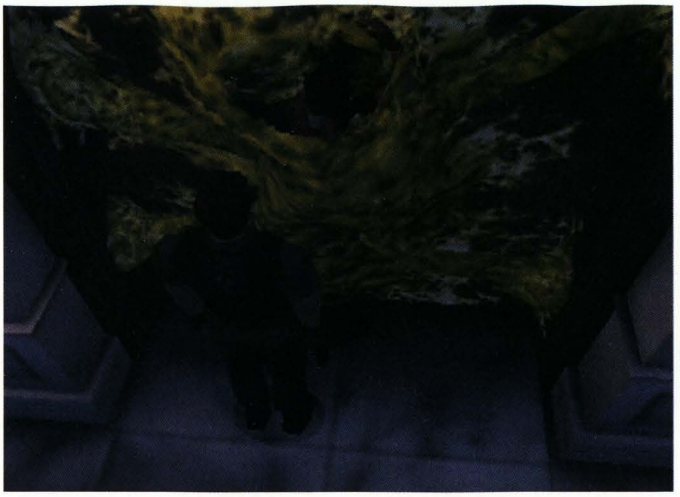
## CHRISS REDFIELD

#### ANTARTIC TRANSPORT TERMINAL

Vyběhněte z hangáru a doběhněte až do místnosti s psacím strojem. Halapartnu vložte do otvoru ve sloupu a ze skříně si vezměte papírovou kostku. Vezměte si hasicí přístroj a v dílně, kde Claire seřízla zakončení ventilu, si vezměte kufřík s broky. Dojděte si pro ventil a v přepravní místnosti přeběhněte po ledě na druhou část balkónu. Vstupte do chodby s roboty a v ní vejděte do nejbližších dveří. Stiskněte modré tlačítko a ze sudu si naplňte hasicí přístroj. Výtahem sjeďte dolů, uhaste oheň a seberte si Magnum. V zadní části si pohrajte u detonátoru se zapalovačem a ze skříně si seberte do magnumu náboje. Vyjeďte nahoru a na chodbě pokračujte dál až do výtahu. Vejděte do protějších dveří. Dveře napravo vás zavedou do elektrárny. Použijte kolo u zeleně ozářeného panelu a pákou na rozvodně u dveří zapněte elektřinu. Když už máte světlo, tak se vám budou věci na zemi lépe hledat. Vyjděte z místnosti, v rohu chodby si seberte kytičku a jděte až na její konec. V galerii posuňte sochu na prasklou dlaždici a z amfory si vezměte mapu. Na polici rovněž leží trocha munice. Doběhněte na konec chodby a vezměte tygrovi levé oko. Dostanete nástavec na kolo od ventilu. Vraťte oko a udělejte to samé u pravého. Vezměte si náboje do magnumu a vraťte se do místnosti se sudem pro plnění hasicích přístrojů. Vyjeďte k uzávěru vody a vypusťte nádrž kolem s nástavcem. V nádrži si seberte klíč od jeřábu. Vydejte se do zamrzlé přepravní místnosti, kde si pohrajte s jeřábem.

Rychle si seberte přívěšek, co vypadne z Nosferata, a utečte zpět do elektrorozvodny. Vyloupněte z přívěšku zelený drahokam a z truhly si vezměte papírovou kostku. V galerii proběhněte chodbou a sjeďte výtahem k obřímu mraveništi. U něj si seberte první křidýlko a jděte nalevo. Dorazíte do laboratoře, kde si na panelu u obrazovky přečtěte zprávu o průběhu nákazy virem. Vyběhněte k panelu nahoře a prohlédněte si zprávu a Alexandřinu kombinaci. Alfréd ji má přesně naopak, takže si vezměte kostku a zadejte kombinaci podle protilehlých stran kostky, mělo by vám vyjít: AA, korunka, srdce a listy. Vysune se šuplík, do kterého kostku vložte. Až vyjede mrtvola Alfréda, tak mu stáhněte z prstu prsten.

Po obvodu kulaté místnosti přeběhněte na její druhý konec, u dveří si seberte květinu a uvnitř místnosti zapalte zapalovačem lampu. V této místnosti nic podstatného není, jen



pár květin, dvoje náboje a dokument pojednávající o otravě královniným jedem. Vraťte se do elektrárny a odložte si nepotřebné věci do bedny. Vezměte si nůž, uložte si hru a vyjděte ven z chodby ke vchodu do domu. U kolotoče seberte křidýlko a u vázy ve vodě druhé. Vstupte do domu, oběhněte schody a nožem osvoboďte Claire.

Vraťte se do zbrojnice a z police si vezměte sérum. Zavítejte k bedně, do které si uložte všechny předměty vyjma pistole a séra. Pak už jen jděte za Claire.

## CLAIRE REDFIELD

### ANTARTIC TRANSPORT TERMINAL

Posbírejte si předměty a vezměte si z truhly kufřík a brokovnici. Odsuňte knihovničku a na háky položte brokovnici. Z tajné schránky si vezměte náboje do granátometu, z kufříku do magnumu a pak ho zase vraťte do bedny. Nechejte si u sebe jen věci na léčení a zbraň, se kterými se pak vydejte druhými dveřmi dál do komplexu. V chodbě se zbavte dvou šlahounů a seberte si náboje za skříněmi. Doběhněte až do vězení, kde si zpod kanónu vezměte dokument. Nakloňte dělo dolů a počkejte, až buchar spadne. Pak pod ním rychle proběhněte, seberte krystal a znovu proběhněte k boku děla. Buchar spadne a hned, jak se vytáhne nahoru, položte krystal na světlé místo uprostřed. Stejnou fintou si pak seberte bezpečnostní kartu. Z vedlejší cely si vezměte dva toulce šípů a všechnu nepotřebnou munici vraťte do bedny. Vezměte si pár rostlinek a ve vězení jděte do plechových dveří u vchodu. Použijte kartu a doběhněte až za Stevem.

Až budete opět ovládat Claire, udělejte rychlou otočku o 180° a utíkejte, jak nejrychleji budete moci. Nezapomeňte se léčit, a až proběhnete pod mříží, bude následovat smutná sekvence, v níž se rozloučíme se Stevem.

## CHRISS REDFIELD

### ANTARTIC TRANSPORT TERMINAL

Vezměte si do ruky nějakou zbraň a z bezpečné vzdálenosti to kropte do Alexandry a nenechte ji, aby se vás dotkla - byla by to jasná smrt. Až ji udoláte, tak seberte náhrdelník, co po ní zbude, a vraťte se k bedně doplnit si lékárny a vzít si další dva diamanty. Uložte si hru a jděte zpět do hlavní haly, kde vložte do obrazu všechny tři diamanty. V tajné chodbě se hned dejte vpravo. Ze židle si seberte dokument, u zábradlí květiny a pak sjeďte výtahem dolů k proskleném boxu. Stiskněte tlačítko a z rakve si vezměte poslední křídlo. Pak tu ještě leží munice. V horní části místnosti vyběhněte po schodech a dostanete se do chodby vedoucí k bedně. Z té vyndejte ostatní křídélka a nechejte si pár míst volných. Vraťte se do tajné chodby, odkud se vydejte na rozcestí a pak na sever. Vstupte do kanceláře nalevo. Ze šuplíku si vezměte klíč, a pokud máte místo na pásku, tak si uložte hru. Sestupte do hlavní haly, kde klíčem odemkněte dveře do galerie. Projděte do rozvodny, kde vypněte elektřinu, a skrze dveře v hale doběhněte k tygrovi, kterému seberte oči. Vydejte se do tajné chodby a jděte vlevo. Seberte květiny a přes Alfrédovu ložnici projděte k Alexandře, kde zastavte hrací skříň, vložte do ní drahokam a vezměte si kotouč s hudbou. Stejně ho pak dejte do hrací skříně u Alfréda.

Vylezte po žebříku z květináče, na stole si seberte tělo vážky a připojte k němu křídélka. S sebou si ještě můžete odnést náboje, květiny a pásku do stroje. V kanceláři si uložte hru a vydejte se k bedně v místnosti nad schody, kde se připravte na konečné střetnutí.

Moje božská kombinace byl Ingram - samopaly z podzemí, které jste dostali, když jste zabili červa - a spooooousta lékáren, i když já jsem potřeboval jen jednu :-). a to je pravda pravdoucí, jako že je Bludr nade mnou. Nezapomeňte si vzít s sebou vážku a nechat si jedno místo volné, které potřebujete na bezpečnostní kartu, kterou vám hodí pode dveřmi Claire. Pak akorát vyběhněte po schodech na pletivovou konstrukci a vložte vážku do dveří. Už jen zbývá vylézt po schůdkách, vložit odpalovací klíč (tím je zde karta) a zadat aktivační heslo... kód, který hledáte, máte celou dobu před sebou, nechám na vás, abyste si ho zjistili, snad jediná rada, co by vám mohla dosti říci, je, že vám nejvíce napoví obal hry.

### FINÁLNÍ BOSS

Nejdříve musíte co nejrychleji střelit do Alex, ještě než se stačí dotknout Claire, to je první forma.

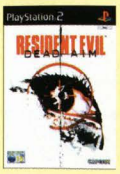
Nyní vás čeká střílení o život. Utíkejte do nejbližšího rohu a začněte to kropit ze sapíků a jen mačkejte šipku dolů, když se k vám dostane nějaký brouk. Z kyseliny si moc starostí nedělejte, ale občas se podívejte, jak na tom jste s energií. Po chvilce kropení (asi 60% zásobníku) to Alex vzdá a raketomet se konečně nabije.

Rychle popadněte raketomet a stejně jako se sniperkou zaměřte létající Alexandru a jednou přesnou ranou ji rozptylte do prostoru v milionech malých Alexandrách. Blahopřejeme!

**Lukáš „Semtex" Kolínský**

# Resident Evil: Dead Aim

INFO




■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

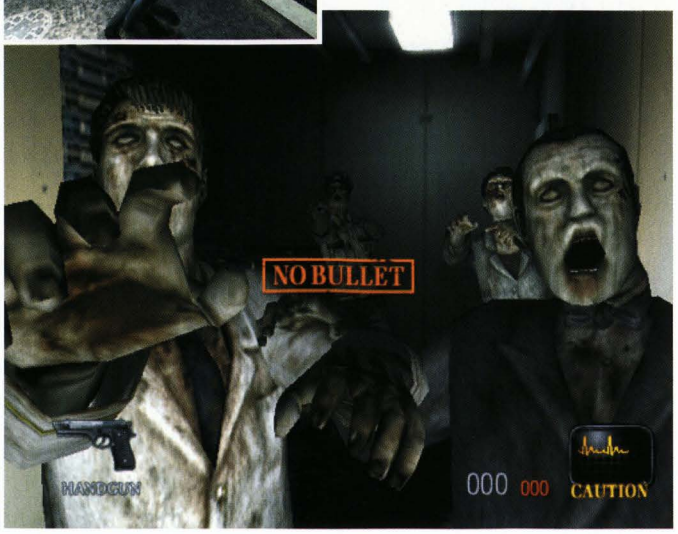
Celkem solidní pokračování série *Resident Evil*, kupodivu i když jde o střílečku pro světelnou pistoli.

**Coby chlápka jménem Bruce McGivern vás čekají obligátní hordy zombies...**

## VÝLETNÍ LOĎ

Začínáte jako Bruce v chodbě za pokojem 104. Prohledejte všechny místnosti a poohlédněte se po užitečných předmětech (jejich pozice se liší podle zvolené obtížnosti). Pak pokračujte do haly. V pokoji 102 najdete pár dalších předmětů. Důležitější je ale pokoj 101. Zde najdete v zadní chodbě mrtvolu muže, který má u sebe **Upper Decks Map** (mapa tří nejvyšších palub lodi) a **1st Vlase + Key**. Při návratu do pokoje se připravte na prvního protivníka. Oběšená žena ožila a jde po vás. Buď ji zastřelte, nebo proběhněte do haly. Díky klíči od mrtvého muže si můžete odemknout dveře vedoucí směrem na příď. Podívejte se na mapu a pokračujte do VIP Room. Nejdůležitějším předmětem v místnosti je **Guest Keycard**, která leží vedle mrtvoly v křesle. Po jejím sebrání všechny mrtvoly v místnosti ožijí, takže radši rychle vypadněte.

Vraťte se do haly první třídy, ve které jste začínali. Všechny mrtvoly zde ožily, takže se budete muset prostřílet ke dveřím mířícím na záď. Otevřete je a dostanete se na kruhové schodiště. V krátké animaci se vám zde poprvé představí Fongling. Po animaci seběhněte po schodech na první palubu. Zde najdete ovládací panel elektronických zámků. Použijte na něj Guest Keycard a na druhé palubě se odemknou dveře vedoucí na záď. Vyběhněte tedy opět o palubu výš a pokračujte na záď. Pokud chcete, tak rovnou proběhněte do záďové jídelny, ve které si můžete u psacího stroje poprvé uložit hru. Hned vedle je skříňka plná nábojů do pistole. Nyní se můžete pustit do prohledávání pokojů.




V pokoji 206 najdete pistoli s tlumičem (hlasitá střelba může probudit některé zombie) a v pokoji 203 leží na posteli důležitá **ID Card**. Po jejím sebrání se budete muset probojovat zpět na kruhové schodiště. Zde seběhněte opět na první palubu a ID Card použijte na ovládací panel zámků.

Dál pokračujte směrem na záď. Zde je první zajímavou místností kuchyň, za kterou najdete mrazák. V něm se povaluje velmi praktická útočná puška (na obtížnosti Normal a Hard zde najdete brokovnici). Vraťte se zpět na chodbu a pokračujte směrem k zádi. Dostaňte se až na zadní palubu s bazénem. Postřílejte všechny zombie a pak jděte ke stojanu, ze kterého získáte **Maintenance Key**. Pak se vedle stojanu otevře poklop, pod kterým vidíte průchod na nižší palubu. Vraťte se ke kruhovému schodišti a pokračujte dál směrem k přídi. Dostanete se do oddělení třetí třídy, ve kterém jsou přístupné dva pokoje. Kromě několika užitečných předmětů najdete v pokoji 302 novou poloautomatickou pistoli. Dveřmi na levoboku se potom dostanete do chodby, ve které je na stěně umístěn panel s několika kontrolkami. Použijte na něj Maintenance Key. Tím si vysunete roletu uzavírající dveře hlavního schodiště.

Přes halu hlavního schodiště přeběhněte opět na pravobok a pokračujte do baru Seven Seas. Zde najdete pár užitečných předmětů. Pak vyběhněte zpět na chodbu a pokračujte na příď, kde jsou otevřené dveře do skladiště. Uvnitř najdete **Handle**, kterou budete potřebovat na otevření průchodu u bazénu. Jakmile ale vyjdete na chodbu, tak vás napadne neznámý protivník a po krátké animaci budete pokračovat jako Fongling. S tou se budete muset probojovat přes celou loď až k bazénu na zádi. Zde běžte rovnou k průchodu za bazénem a použijte na něj Handle. Bude následovat animace, po které na vás vyběhnout dva Hunters. Ty budete muset porazit opět jako Bruce. Nezůstávejte na místě a běžte jednomu z nich naproti. Pokud budete mít štěstí, tak se k vašemu souboji ten druhý nepřidá. Použijte brokovnici a nenechte svého protivníka vůbec vstát. Stejným způsobem potom zlikvidujte i toho druhého.

Až zabijete druhého Huntera, tak Bruce a Fongling slezou do prvního podpalubí. Zde vám doporučujeme uložit si u psacího stroje hru. Pak jděte k malému výtahu, kterým sjedete do druhého podpalubí. Tím budete muset postupovat směrem k přídi. Za kotelnou budete napadeni početnou skupinkou zombie, takže si dávejte pozor. Musíte se dostat až k výtahu, kterým vyjedete zpět do prvního podpalubí. Zde dojděte ke spodní části točitého schodiště. Zde najdete na stěně mapu podpalubí. Dál pokračujte velkými vyztuženými dveřmi. Dostáváte se do skladiště plného dřevěných beden. Ty budou později důležité. Nyní postupujte dál k přídi a po chvilce dorazíte do přednáškového sálu. Jděte do jeho prosklené části a na zemi najdete **Crowbar**. Po pár vteřinách bude

## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** Pohyb (dvakrát k sobě znamená rychlý obrat o 180°)
**Pravý analog »** Miření
**Křížek nebo Kolečko »** Interakce s okolím
**L1 nebo L2 »** Tiché plížení
**R1 »** Přepnutí do střeleckého módu
**R2 »** Nabíjení
**START »** Inventář
**SELECT »** Mapa (pokud ji máte)

následovat animace, ve které Bruce napadne zmutovaný Morpheus. Ten je pro vás momentálně nezranitelný, takže budete muset rychle utíkat. Doběhněte až do skladiště s dřevěnými bednami, které můžete nyní díky páčidlu otevřít. V jedné z nich najdete **Crewman's Keycard**, se kterou musíte rychle pokračovat k točitému schodišti. Běžte směrem doleva a pomocí právě získané karty si otevřete dveře s červeným světlem na kontrolním panelu.

Po krátké animaci budete opět pokračovat jako Fongling. Jste ve strojovně a kousek od vás je schodiště vedoucí do druhého podpalubí. Tam je ve vzdálenějším pravém rohu umístěn kontrolní panel, na kterém musíte zapnout přívod elektřiny. Dole jsou ale dva Hunters, takže se musíte rozhodnout, jestli s nimi budete bojovat, nebo se k panelu pokusíte proběhnout. Po zapnutí elektřiny se vraťte k zamčeným dveřím. Kousek od nich uvidíte na stěně kontrolní panel, kterým si otevřete všechny elektronické zámky v prvním podpalubí. Nyní můžete otevřít dveře a dál pokračujete zase jako Bruce.

Jděte směrem k přídi a pokud chcete, tak prohledejte kajuty posádky (najdete v nich pár užitečných předmětů). Pak pokračujte až do skladiště, ve kterém už na vás čeká další Hunter. Pomocí brokovnice ho snadno zlikvidujete a můžete pokračovat do následující chodby, ve které se odemkly dveře přímo před vámi. Uvnitř najdete **Recreation Room Key** a můžete si uložit hru. Pak se opět vraťte na chodbu a běžte do přednáškového sálu. Zde jsou nyní za řadami sedadel otevřeny dveře vedoucí na schodiště. Nejprve si ale na kontrolním panelu vpravo otevřete poklop nad schodištěm a teprve potom po něm vyběhněte do haly hlavního schodiště. Dveřmi na pravoboku proběhněte do baru Seven Seas. Zde najdete dveře, které můžete odemknout pomocí Recreation Room Key.

Dostanete se na schodiště, po kterém vyběhnete na druhou palubu. Zde se musíte probojovat do kapitánovy kajuty. Přečtěte si lodní deník ležící na psacím stole a potom zastřelte zmutovaného kapitána. V jeho ložnici najdete pistoli Magnum. V rohu kapitánovy kajuty najdete dveře vedoucí na další schodiště. Po něm vyběhnete na můstek, kde vás čeká nemilé překvapení. Loď je neovladatelná a blíží se k vysokému útesu. Po skončení animace se spustí časový limit, během kterého budete muset opustit loď. Jediná cesta z můstku vede dveřmi na levoboku. Těmi se dostanete na přistávací plochu, kde už na vás čeká T-091.

Tento závěrečný protivník první kapitoly vám bude opravdu velmi nepříjemným soupeřem. Jeho jediným zranitelným místem je totiž velké srdce, které má překvapivě umístěné na zádech. A ty vám samozřejmě jen tak neukáže. Nejvhodnějším postupem je vzdálit se od něj a počkat si, až se nachystá ke skoku. V té chvíli se připravte na únik do strany. Jakmile vyskočí, tak mu uhněte a rychle se mu dostaňte do zad. Tyrant totiž zůstane po neúspěšném výpadu chvíli stát a vy máte dost času na to, abyste se mu brokovnicí (nebo jinou účinnější zbraní) strefili přímo do srdce. Jakmile začne vstávat, tak opět zasáhněte jeho srdce. Tímto postupem ho můžete zabít poměrně rychle. Po jeho smrti následuje animace ukončující první kapitolu.

## STOKY

Hned na začátku stoky seberte mapu z levé stěny. Jak na ní můžete

vidět, nacházíte se v sektoru B1. Dveřmi vpravo se dostanete do malého skladiště, kde najdete kromě munice také psací stroj určený na ukládání hry. Až si doplníte munici, tak se můžete vydat dál do stoky. Na konci první chodby byste měli najít granátomet. V sektoru B1 bude vaším cílem výtah, který vidíte v jihovýchodním rohu mapy. Hlavní stoka bohužel není průchozí, protože je plná mříží. Vydejte se tedy směrem na sever, kde vidíte na mapě jeden z bočních průchodů. Tím obejdete první mříž. Nyní musíte dalším úsekem stoky proběhnout do průchodu, který vidíte ve východní části mapy. Tentokrát si ale musíte poprvé dávat pozor na Torpedo Kids. Jde o malé červovité protivníky, kteří jsou vystřelováni svou velkou nehybnou matkou do některých úseků stoky. Vaší jedinou možností je pokusit se jim vyhnout. V jihovýchodním rohu sektoru bude druhá matka krýt schody vedoucí k výtahu. Pokud nemůžete stokou proběhnout, tak se ji pokuste z dálky zastřelit. Až se dostanete k výtahu, vyjeďte o patro výš a v malé místnosti použijte vysílačku.

Po krátké animaci budete pokračovat jako Fongling. Zaběhněte do boční chodby vpravo a na hromadě beden najdete ležet mapu sektoru. Vaším prvním cílem bude vchod do průchodu v jeho jižní části. Cestou narazíte na pár klasických zombie, takže postupujte opatrně. U dveří vedoucích do průchodu najdete mrtvolu správce, který má u sebe **Sector Admin Key**. Seberte ho a podívejte se na mapu. V severozápadním rohu sektoru vidíte kontrolní místnost. Do té budete muset přeběhnout. Uvnitř najdete ovládací panel, kterým si odemknete dveře vedle mrtvoly správce. Opět vyběhněte do stoky. V té ale začnou ožívat mrtvoly, takže to teď budete mít o něco těžší. Průchodem se dostanete do druhého úseku stoky. Zde už jen stačí proběhnout nebo se prostřílet ke dveřím místnosti s výtahem. Sjeďte o patro níž a doběhněte ke dveřím na přistávací plochu.

Následuje animace, ve které se čínský satelit pokusí zlikvidovat Fongling. Po její záchraně ve hře pokračujete jako Bruce. Běžte do dveří vpravo, kterými se dostanete do dalšího malého skladiště. Kromě munice zde najdete nástěnku, ze které získáte velmi důležitou mapu. Pak si můžete pro jistotu uložit hru. Vyjděte ven na chodbu a podívejte se na mapu. Vaším cílem bude samozřejmě výtah, který vidíte na východě. Všechny dveře vedoucí ven z mapy jsou samozřejmě neprůchozí. Vydejte se směrem na jih, protože dveře vedoucí přímo na východ bohužel nefungují. Cestou narazíte na několik zombie, kterých si ani nemusíte všímat. Ovšem v chodbě u výtahu to bude horší. Zde totiž hlídkují protivníci označovaní jako Glimmer. Naštěstí se dají snadno zlikvidovat. Pokud k nim totiž stojíte čelem, tak se nechají díky své bázlivosti snadno zatlačit do kouta. A tam je jim jejich pohyblivost na nic. Jejich zabitím ale nic nezískáte, takže můžete klidně rovnou zaběhnout do výtahu.

Výtahem sjedete do patra B4F. Opět se podívejte na mapu. Tentokrát jsou zde výtahy dva, takže byste mohli váhat, ke kterému se máte vydat. Rovnou vám prozradíme, že jako první budete muset použít výtah v jihovýchodním rohu. Vypořádejte se tedy s Glimmery ve vaší bezprostřední blízkosti a proběhněte dveřmi na jih od vás. Dostáváte se do chodby, ve které se procházejí hořící zombie. Ani nemyslete na to, že byste s nimi bojovali. Byla by to jen ztráta času. Stačí se jim vyhnout a proběhnout do chodby vedoucí k jihovýchodnímu výtahu. Tím sjedete opět o patro níž a v malé oddělené části chodby najdete na zemi **Elevator Keycard**. Tu budete potřebovat na konci této kapitoly. Výtahem vyjeďte zpět do patra B4F a pokračujte směrem k severnímu výtahu. Cestou narazíte na již dobře známé protivníky, takže vás žádné překvapení nečeká. Po příjezdu do patra B5F se musíte probojovat do velké místnosti označené Elevator Room. Běžte k výtahu ve vzdálenější stěně a čeká vás efektní příchod závěrečného protivníka této kapitoly.

Váš soupeř má kódové označení Alfa a jeho hlavní slabinou je skutečnost, že je slepý. To z něj ale nedělá slabšího bojovníka. Alfa má totiž téměř dokonalý sluch, kterým vás velmi snadno detekuje na překvapivě velkou vzdálenost. Jak vás už jistě napadlo, klíčem k jeho porážce je co nejtišší chování. Naštěstí máte pistoli s tlumičem, takže vás nemusí prozradit ani střelba. Pomocí tichého plížení se od něj vzdalte a pistolí s tlumičem začněte střílet do jeho hlavy. Ta je jediným zranitelným místem na jeho těle (zásahy do ní snadno poznáte pomocí nepřehlédnutelných cákanců krve). Jakmile se k vám začne Alfa přibližovat, tak pro jistotu změňte polohu. Pokud se totiž dostane dost blízko, tak vás uslyší, i když se budete plížit.

Pokud se nešťastnou náhodou prozradíte, ještě není vše ztraceno. Jednou za čas totiž Alfa použije útok, při kterém spadne na zem. V tu chvíli ztratí pojem o prostoru a vy se mu můžete ztratit. Jednoduše popoběhněte kousek od něj a pak se začněte opět potichu plížit. Z bezpečné vzdálenosti potom pokračujte v díle zkázy. Jakmile z jeho hlavy vypadne mozek (možná je to něco jiného), je to neklamná známka jeho porážky. Ztratil i svůj sluch a vy ho můžete dodělat libovolnou zbraní. Po jeho smrti následuje animace, ve které se přesunete do podmořské laboratoře.

## PODMOŘSKÁ LABORATOŘ

Poslední kapitolu začínáte jako Fongling. Před sebou vidíte dveře, které vedou do klasického malého skladiště. Jako vždy zde najdete dostatek munice do pistole a psací stroj na uložení hry. Vraťte se do chodby, která je plná mrtvol. Po stranách zavřeného výtahu vidíte dva vstupy do odpadní šachty. Ten pravý je trochu pootevřený a Fongling do něj může

skočit. Tím se dostanete do dalšího patra. Zde najdete jediné dveře, které jdou otevřít. Vedou do kontrolní místnosti, ve které jeden z monitorů modře září. Jděte k němu a nahoďte elektřinu. Tím proberete mrtvolu, která leží vedle ovládacího panelu. Vůbec si ho nevšímejte a vyběhněte zpět do chodby, ve které nyní vidíte otevřený výtah. Vběhněte do něj a použijte jeho ovládací panel. Výtahem sjedete do lesklé a bohatě osvětlené chodby. Doběhněte ke dveřím na jejím konci a po krátké animaci vás čeká změna herní postavy.

Jako Bruce začínáte v prvním patře podmořské laboratoře. Uvítat vás přijde Hunter, takže jde o pěkně ostrý začátek. Doběhněte k rozšíření chodby a zahněte doleva. Zde projdete dveřmi do malého skladiště, ve kterém bude jistější nejprve zlikvidovat všechny zombie. Potom prohledejte nejvzdálenější regál, ve kterém najdete **Pod Bay Keycard**. Kousek od dveří do skladiště potom najdete také mapu této části základny. Opusťte skladiště a výtahem vyjeďte do třetího patra. To je zombie doslova přeplněné, takže bude jistější prostřílet se. Vaším cílem je malý podvodní přístav na severním konci patra. Zde najdete na stole ležet **Digital Recorder**. Seberte ho a výtahem sjeďte do druhého patra. Zde musíte doběhnout do místnosti 2D-01, kterou najdete v severní části patra. Na stole u dveří stojí zapnutý počítač, ve kterém si můžete přehrát hlasovou zprávu od Morphea. Pokud u sebe máte Digital Recorder, tak se vás hra automaticky zeptá, jestli si chcete zprávu nahrát. S nahrávkou budete muset proběhnout zpět do výtahu. Na chodbě vás ale čeká Hunter, takže se na něj připravte.

Výtahem sjeďte zpět do prvního patra. Zde najdete vedle skladiště dveře s velkým ovládacím panelem. Bruce na ně použije nahrávku Morpheova hlasu, díky které se dostanete do místnosti s bezpečnostními obleky. Prostřílejte se až do dlouhé chodby ve východní části patra. Zde narazíte na několik hmyzích protivníků, kolem kterých radši jen proběhněte. Špatně se zasahují a pokud kolem nich proběhnete, tak vás většinou nedokáží ani zasáhnout. Namiřte si to rovnou do místnosti označené Plant. Uvnitř se připravte na souboj s jedním z větších protivníků. Jakmile se totiž přiblížíte ke dveřím do laboratoře, do místnosti spadne Halbred. Tento hmyzí protivník na vás nebude útočit přímo. Místo toho na vás pošle své malé létající kolegy. Těch si nevšímejte a začněte do Halbreda střílet granáty. Ty jsou velmi účinné a navíc se vám často podaří zabít i malé létající protivníky. Pokud máte dostatek granátů, tak jde o rychlou záležitost.

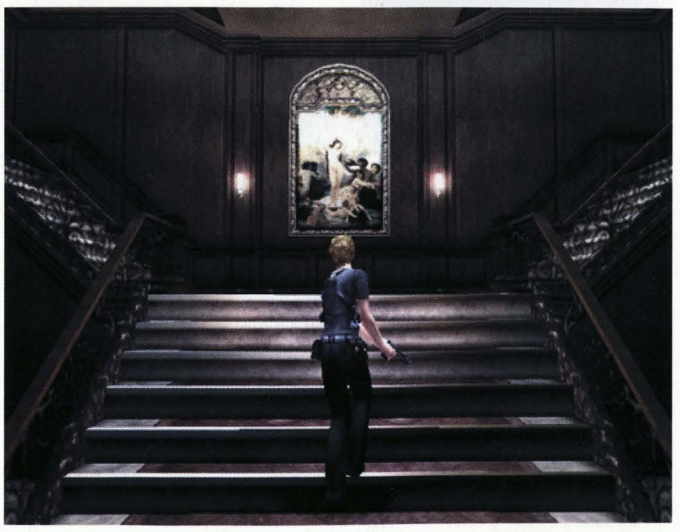
Až Halbred zemře, pokračujte do laboratoře. Zde najdete v levém zadním rohu stojan s podivnou zbraní. Jde o čističovou pušku, která jako jediná může zranit zmutovaného Morphea. Seberte ji a odrazte útok několika probuzených zombie. Potom jděte do kukaně, ze které vyběhly, a prohledejte mrtvolu, která tam leží na zemi. Najdete u ní důležitý **Backyard Key**. Vraťte se až do chodby s výtahem a pomocí tohoto klíče si můžete odemknou dveře se zámkem na řetězu. Dostáváte se do části patra, kterou už jste jednou absolvovali s Fongling. Jděte rovnou do výtahu, kterým sjedete do lesklé chodby. Tou se dostanete do Morpheovy pracovny, ve které si musíte přečíst deník položený na jeho židli. Po jeho přečtení si Bruce všimne škrábanců na podlaze a vy můžete odsunout křeslo, pod kterým se objeví malý ovládací panel. Stisknutím tlačítka si otevřete dveře vedoucí k malému tajnému výtahu. Tím sjedete do místnosti, ve které si můžete naposledy doplnit munici (doporučujeme vám zásobit se municí pro útočnou pušku) a uložit hru.

Až projdete dveřmi do další místnosti, čeká vás konečně vyrovnaný souboj s Morpheem. Musíte ovšem vědět, jak na něj. Morpheus je totiž nelidsky rychlý a jeho útoky jsou velmi účinné. Dokáže se k vám přiblížit nečekaně rychle a smrtící úder vám uštědří dřív, než stačíte vystřelit. Navíc může stejně jako vy útočit na dálku. Je totiž nabitý elektřinou a tu umí koncentrovat do velmi nebezpečných výbojů. A jak tedy na něj? Musíte využít Morpheovy největší slabosti, kterou je jeho bezmezná sebedůvěra. Pokud totiž nejste v jeho přímém výhledu, tak na vás prostě nezaútočí. Má pocit, že si k vám může v klidu dojít. Toho musíte využít tak, že si vždy doběhnete na druhý konec místnosti (musíte běžet tak, aby mezi vámi byl alespoň jeden sloup) a otočíte se směrem k němu. Při jeho pomalé chůzi ho potom můžete snadno zasáhnout střelou mezi trubkami, kterých je místnost plná. Jakmile se pak přiblíží přímá konfrontace, opět utečte na druhou stranu místnosti a postup opakujte. Je to sice pomalé, ale nakonec ho dostanete.

Nyní máte omezený čas na to, abyste se dostali do raketového sila a zamezili odpálení raket. Přeběhněte krátký most, za kterým vás Fongling upozorní na Morphea za vašimi zády. Následovat bude krátké bludiště, ve kterém budete muset poslouchat pokyny Fongling. Pokud zatočíte špatně, doběhnete do slepé uličky a přijdete o část drahocenného času. Navíc chodbu zaplní zombie, kteří vás občas dokáží nepříjemně zdržet. Po chvilce vyběhnete na další most. Tentokrát jsou ale dveře nad druhé straně zablokované a Fongling bude chvíli trvat, než je pro vás odblokuje. To znamená jediné. Budete muset zastavit Morphea, který se k vám pomalu blíží. Vaší jedinou šancí je zasahovat jeho hlavu, která se bude objevovat na různých místech jeho těla (nejvhodnější zbraní je útočná puška, která nevyžaduje tolik přesnosti). Jakmile hlavu několikrát zasáhnete, Morpheus o kousek couvne. Pokud se ale dostane až k vám, tak to znamená vaší smrt a konec hry.

Až Fongling dveře konečně odblokuje, můžete pokračovat dalším bludištěm. To bohužel vyústí na další most, na kterém určitě už předem tušíte to nejhorší. Dveře na druhé straně jsou totiž opět zablokované a vy budete muset podruhé odrážet Morphea. Tentokrát bude ale jeho postup o poznání rychlejší, takže se pořádně zapotíte. Hlavně se připravte na jeho závěrečný výpad. Těsně před smrtí na vás totiž vyrazí opravdu velmi rychle a vy ho musíte několika posledními zásahy dodělat. Potom si můžete vychutnat závěrečnou animaci. A neodcházejte předčasně od obrazovky. Skutečný závěr animace totiž uvidíte až mezi závěrečnými titulky.

**Jakub Holý**



# Grand Theft Auto 3 & Vice City

INFO

■ **VYDAVATEL:** Take 2 ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** DMA Design ■ **RECENZE:** PSM45 10/10

Neuvěřitelně amorální, ale také neuvěřitelně detailní, zábavná a vůbec úžasná dvojice her hra s takřka neomezenými možnostmi pro hráče - rádoby kriminálníky. Dokonalé!

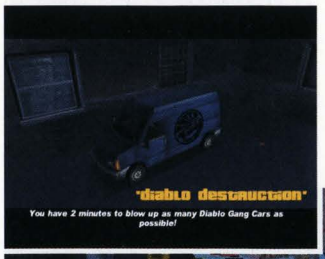
**Nejoblíbenější dvojice PS2 her je zároveň předmětem vašich nejčastějších dotazů.** Znovu tedy opakujeme nejdůležitější fakta a bonusy, které potřebujete vědět...

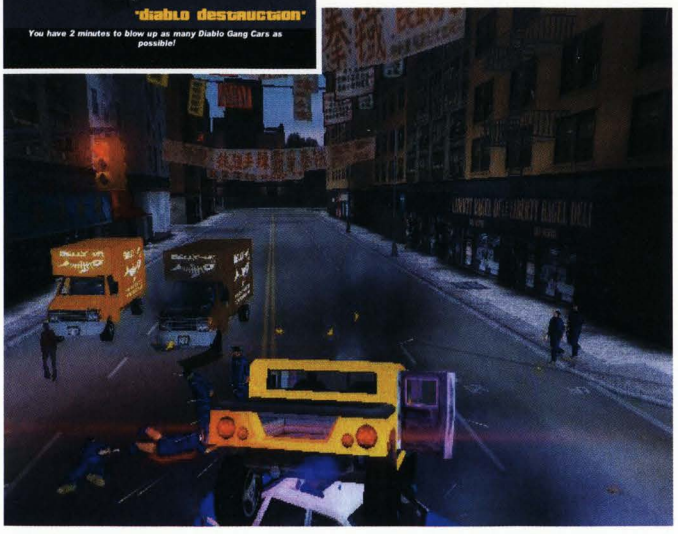
## DODO - JAK LÉTAT?

I vy jste si samozřejmě sedli do Doda, rozjeli to po ranveji a přitáhli analogovou páčku k sobě, abyste vzlétli. Jistě se vám to povedlo a vydrželi jste ve vzduchu opojné tři čtyři sekundy. Jen ti nejvytrvalejší přišli na to, že tohle letadýlko tady není jen pro srandovní poskakování po letištní ploše, ale můžete se v něm rozhlédnout po celém městě. Nevěříte?

### Najděte ho

Náš přítel Dodo se v GTA3 (a tedy v Liberty City) nachází zcela podle očekávání na letišti Francis International Airport v Shoreside Vale (pokud už máte splněnou dodávku vehiklů do Import/Export v Portlandu, můžete si ho ovšem vyzvednout i zde, protože celou várku dostanete za odměnu jako bonus). První exemplář hledejte ve třetím hangáru blízko vjezdu na letištní plochu, za druhým se vydejte vpravo až na samý konec ranveje - stojí vedle rampy s policejním vrtulníkem, třetí najdete na cestě, vedoucí paralelně s hlavní rozjezdovou dráhou. Ve Vice City už si určitě poradíte sami.



### Rozjeďte se

Rozjet se není pochopitelně nic obtížného, na zemi se řídí úplně stejně jako auto, jen musíte dát bacha na rozsah křídel a rozmyslet si, kam ještě bez rizika vjet můžete a kam už ne (s letadly na ranveji se srazit nelze).

Zajeďte tedy se svým Dodem na některou ranvej. Zabrzděte pomocí R1 a stiskněte ⊗, rozdivočte motory, uvolněte R1 a okamžitě stiskněte a držte ↓. Naberete rychlost a po chvilce se začnete zvedat (můžete stisknout L1 nebo L2 pro pohled ze strany, budete mít lepší přehled). Jiná možnost: stiskněte ↑ a ⊗, poté uvolněte ↑ a vzlétnete. Pozor - při letu nesmíte v žádném případě stisknout ↑! Pokračujte klepáním na R1 ↓.

### Udržujte se ve vzduchu

Jste nahoře? Fajn. Opět platí jedna zásada - jakmile se pokusíte stisknout analogovou páčku směrem od sebe, jdete dolů na čumák. Nemusíte držet ⊗, ale pomocí ↓ musíte opatrně udržovat rovnováhu i přímý směr. Dodo musí mít prostě neustále „tah", toho docílíte především precizními pohyby analogových páček, jakmile v panice nervózně trhnete, je konec. Jakmile ucítíte, že by závan větru nebo váš neopatrný pohyb mohl způsobit katastrofu, pomáhejte si stiskem → nebo ← a snažte se obludu udržet ve vodorovné poloze vůči zemi.

### Pilotujte

Zatáčení ve vzduchu je další krutá zkouška vašich pevných nervů. Do ← i → musíte jen jemně ťukat, nikdy nesmíte páčku stisknout naplno! Pokus o rychlý obrat ve vzduchu skončí Valentovým trojným saltem s pěti vruty, za což ovšem v této hře žádné plusové body nezískáte... Jakmile před sebou uvidíte překážku, jakou je například výšková budova, začněte včas korigovat směr, auto můžete strhnout na poslední chvíli, ale v pilotní kabině se s touto taktikou podíváte tak akorát zblízka do rakve.

### Přistaňte

Upřímně řečeno, hlavně zpočátku budete přistávat zcela nedobrovolně, ale přece jen se sluší zastavit se krátce i u tohoto tématu. Záleží pochopitelně na tom, jestli přistáváte poté, co jste se vrátili na letiště (jako správní piloti), nebo přistáváte někde uprostřed města. Při návratu na letiště použijete pochopitelně přistávací ranvej, kdekoliv jinde pak alespoň trochu volného prostoru, vhodného k nouzovému přistání. Jestliže jsme vám zakazovali po dobu startu i letu stisknout šipka nahoru, při přistání je to naopak nutné. Skloňte čumák Doda na zhruba 45 stupňů a snažte se ho v této poloze udržet co nejdéle. Jakmile se dotkne země, začněte brzdit (R1 + ⊡). Při nouzovém přistání platí totéž, ale na všechno je jaksi méně času.

## OTÁZKY - GTA3

*Grand Theft Auto 3* je skvělá a nesmírně variabilní hra, ve které můžete dělat téměř všechno, ale i to „všechno" má pochopitelně své meze. V diskusních skupinách na internetu se objevují zajímavé dotazy a neméně zajímavé odpovědi, které si z nás často jen dělají legraci.

**1. Může si hlavní postava ve hře ulevit někde u zdi?**

Ne. Musíte být prostě stateční a obětaví - na malou i velkou stranu si musíte dojít až po splnění té nejposlednější mise. Má to ovšem jednu velkou výhodu: pokud musíte nechat svého tajtrlíka v poklopci, nemůžou vám ho ustřelit.

**2. Je ve hře nějaké auto s raketovým motorem?**

Kdepak. Fáma se rozšířila brzy po uvedení pracovního screenshotu na oficiálních stránkách *Grand Theft Auto 3*. Autoři původně skutečně zamýšleli zařadit do hry podobné šílenosti, ale nakonec dali přednost reálnějšímu životu ve městě - a to je určitě dobře. Takže pokud si chcete zajezdit s nějakým exo-

tičtějším vehiklem, nezbývá než si počíhat třeba na zmrzlinářský vůz pana Whoopeeho nebo se s nějakým sporťákem vrhnout z Cedar Grove dolů do propasti.

**3. Existuje nějaký cheat na kompletní dokončení hry?**

Ne. Všechny fungující cheaty naleznete v databázi tohoto čísla. Pokud se někde dočtete, že k bezpracnému dokončení hry naťukáte L1,R2,L1,R2,○,◎,△,△, nevěřte tomu. Vyzkoušeli jsme to a tahle finta funguje ještě hůř než výškoměry v letadlech naší armády.

**4. Dá se vyhodit do vzduchu tanker nebo dopravní letadlo?**

Ne. Když pomineme sestřelení ultralehkého letadla v jedné z misí, není to v *GTA3* možné. Všimněte si, že skrz letadlo popojíždějící po ranveji můžete dokonce i projet vozem nebo Dodem - je tady prostě jen na efekt, narozdíl od většiny ostatních objektů i vozidel ve hře.

**5. A co nějaká ta nahotinka?**

Ne. Prostitutka vám vleze do auta oblečená, oblečená zůstane v autě a oblečená vyleze ven (ověřovali jsme si to speciální skrytou kamerou, zabudovanou ve volantu).

**6. Odemkne se Carser City po sebrání všech balíčků?**

Nikoli. Žádná čtvrtá část města se neodemkne, po sebrání všech balíčků budete mít k dispozici pouze kompletní zbrojní arzenál, nic víc. I tohle je pouhá fáma, objevující se na webových stránkách.

**7. Dá se dostat k majáku, do hvězdárny či Colossea?**

Ne, ne, ano. Pokusy dostat se pomocí Doda do blízkosti majáku ztroskotaly, ani z lodě se tam nedostanete (díky strmé skále), také hvězdárna je obklopena vysokými stěnami a Dodo nedokáže získat potřebnou výšku. V Colosseu se nám podařilo právě díky předtím slušně nabrané výšce přistát, problém ovšem nastal později - jak se dostat rozumně z areálu ven: na malém prostoru nedokážete zvednout stroj k přeletu zdí a bránu nelze otevřít ani zevnitř. Nicméně, je to hezký pocit, vyzkoušejte a potom si načtěte starší pozici...

**8. Dá se s Dodem dostat do Ghost City?**

Ano a ne. Ghost City se nachází na ostrově severně od tří hlavních ostrovů. Dostali jsme se tam s Dodem zezadu od Shoreside Vale. Problém je v tom, že přímo na místě všechny naše pokusy o přistání skončily kolizemi, zřícením stroje a pochopitelně smrtí. Terén je zde pro přistání absolutně nevhodný a i kdyby se to nakrásně povedlo, neumíme si představit, že bychom dokázali zase vzlétnout a vrátit se ve zdraví na letiště. Zkuste to a dejte vědět, jak se vám dařilo.

**9. A na konec...**

Když už chcete zábavu za každou cenu, proč ne?

**1.** Střelba za letu

Ano, můžete používat Uzi během letu s Dodem, ale po kom byste asi tak stříleli, že? Takže budete muset přistát na některé z rušných ulic a pokropit od kokpitu spěchající chodce.

**2.** Pod obloukem

Až zvládnete pilotáž, pokuste se proletět pod obloukem na Portlandu blízko majáku.

**3.** Na střechy

S Dodem se dostanete na desítky jinak nepřístupných střech a můžete si prohlížet město z té nejkrásnější perspektivy.

## OTÁZKY - GTA VICE CITY

**1. V závodních misích motorových člunů velmi často překážejí přímo na trati lodě, plující kolem pobřeží. Ztrátu po kolizi už těžko doženu. Je nějaká obrana?**

Ano, je. Tyto závodní mise jezděte pozdě večer nebo v noci. Je sice hůř vidět, ale zato je moře poměrně klidné a máte dost prostoru pro nerušené sbírání checkpointů. Podrobný návod, který vám pomůže v podobných situacích, najdete v 9. čísle Tipstationu.

**2. Mohu tank získat dříve než po sebrání devadesáti skrytých balíčků?**

Ano, až se v průběhu mise „Sir, Yes Sir" dostanete do tanku, neodvážejte ho do určené garáže, obětujte úspěšné dokončení mise a tank si ponechte. Na východním ostrově se později můžete k tanku propracovat ve vojenské základně za letištěm.

**3. Nemám dost peněz, abych si koupil další objekty. Musím vydělávat na vedlejších misích?**

Desetitisíce, které potřebujete na zakoupení nemovitostí, nevyděláte v taxíku nebo na rozvážení pizzy. Pokračujte ve hře a každý den vybírejte „výpalné" v objektech, které už vám patří. Čím dříve dokončíte všechny mise v nich, tím dříve budete vydělávat. Netěkejte tedy od jednoho k druhému, ale snažte se dokončit celou várku misí v jednotlivých lokacích.

**4. Mohu se dostat na druhý ostrov dříve, než splním všechny potřebné mise?**

Ano, možné to je, ale je k tomu potřeba hodně štěstí, odvahy, preciznosti a správného načasování. Běžte na Prawn Island, první polovina mostu je vám k dispozici. Vyskočte na úzký chodníček za zábradlím a počkejte, až se objeví nějaká loď. Potom rychle utíkejte na střed mostu, kudy lodě projíždějí, a pokuste se ve správný okamžik skočit dolů na její palubu.

**5. Je ve hře nějaký opravdu velký balík peněz?**

Jistě. Například po skončení mise The Job, kde vykrádáte s komplici banku, najdete ve svém hotelovém pokoji opravdu slušný obnos.

**6. Co získám po kompletním dokončení hry?**

Je toho víc, ale to asi nejzajímavější je: nekonečná munice, možnost najmout si tři maníky, kteří vás mohou následovat (dalo by se to nazvat i ochrankou, ale tu přece nepotřebujete, když jste zvládli hru na 100 %, ne?), speciální kostým a 200 procent armoru i zdraví.

**7. Mohu se dostat do odbavovací budovy letiště a do golfového areálu i se zbraněmi?**

Ano. Na letišti zaparkujte vůz do vstupu tak, abyste mohli z kapoty přeskočit přes zábradlí a nemuseli tak projít přes detektor kovů. Do golfového areálu můžete přijet lodí.

**8. Dá se ve hře vylepšovat střelba?**

Střelba zrovna ne, ta záleží jen na vaší šikovnosti, ale pokud na střelnici v Ammu-nation v Downtownu nastřílíte skóre alespoň 45 a lepší, urychlí se vaše nabíjení zbraně, což má někdy v boji proti přesile klíčový význam.

**9. Dá se ve Vice City jezdit taxíkem jako pasažér?**

Ano, kromě jedné z misí, kde vám to hra nabídne (Spilling the Beans), se můžete taxíkem svézt kdykoli po zatčení nebo smrti od policejní stanice nebo nemocnice. Stojí to 9 dolarů.

**10. Podle seznamu jsem splnil všechny mise i všechny vedlejší úkoly, mám však dokončeno jen na 98%. Jsou ještě některé další nepopsané mise?**

Nikoli, pokud se něco takového stane, znamená to, že hráč použil ve hře cheaty. V tom případě mu nebude umožněno hru dohrát na 100 procent.

# X-Men 2: Wolverine's Revenge

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Genepool ■ **RECENZE:** PSM65 7/10

Hratelná a zábavná akce, která do vás ovšem bohužel drápy nezatne.

**Žádné ukládání, žádné slitování...**
neříkejte, že jsme vás nevarovali.

## REBIRTH

### 1 - Weapon X

Začínáte na malém uzavřeném prostranství. Pobijte všechny protivníky a potom udeřte do ovládacího panelu napravo od dveří. Nyní je čas vyzkoušet si velmi užitečné vylepšené smysly. Díky nim vzápětí snadno získáte nejméně dva Stealth Strike. Pokračujte k díře v plotu a opět použijte své smysly, které vám prozradí pozice min. Opatrně mezi nimi projděte a dostanete se do místnosti se dvěma vojáky. Zkuste získat další Stealth Strike a potom použijte ovládací panel vpravo (když se k němu přiblížíte, tak se na zemi objeví symbol naznačující použitelnost panelu). Opět přeběhněte minové pole a zabijte důstojníka, od kterého získáte Keycard. Pomocí té si otevřete vrata vedoucí do další části základny. Probijte se k dalším vratům a v tunelu za nimi použijte ovládací panel u pravé stěny.

### 2 - Below Ground

Jste v tunelu, kterým se musíte probojovat do malého skladiště. Zde uvidíte nejprve krátkou animaci a potom dovnitř vtrhne několik vojáků. Až všechny zlikvidujete, běžte k plechovým dveřím, které můžete rozmlátit pomocí drápů. Dostáváte se do chodby, v jejíž zadní části jsou na stěnách miny s pohybovými senzory. K těm se stačí přiblížit a až začnou pípat, tak se rychle stáhněte. V následující místnosti narazíte na plyn, který vám bude pomalu ubírat zdraví. Musíte rychle pobít všechny tři protivníky, protože potom plyn opět zmizí. Rozmlaťte další plechové dveře a dostanete se do místnosti s vodní nádrží. Zde použijte ovládací panel vpravo a v chodbě za vámi se otevřou velká vrata. Nově přístupnou chodbou se probojujte až do její poslední části, kde chlapík v malé kontrolní místnosti aktivuje obranný systém. Použijte své smysly a prokličkujte mezi sloupy s laserovými paprsky. Vojáka v kontrolní místnosti zabijte, pomocí ovládacího panelu vypněte obranný systém a pak si prorazte cestu na konec úrovně.

### 3 - Freakshow

Seběhněte po schodišti a zlikvidujte malou skupinku vojáků (od jednoho z nich získáte Keycard). Pokračujte do podzemních laboratoří. Těmi se musíte probojovat až do chodby se známými sloupy obranného systému. Použijte své smysly a podél zdi vlevo se protáhněte k ovládacímu panelu, kterým obranný systém deaktivujete. Panelem jste si zároveň odemkli dveře vedoucí do oddělení genetického výzkumu.

Zde vás čeká souboj s několika mutanty. Probojujete se až k ovládacímu panelu u vzdálenější stěny, použijte ho a zlikvidujte další dva mutanty. Pak běžte ke kruhovému výtahu uprostřed haly a sjeďte do místnosti pod vámi. Probojujte se do vedlejší místnosti, ve které musíte zachránit vědce ve výtahu. Toho potom sledujte a braňte ho před dalšími útoky mutantů. Vědec vás dovede až na konec úrovně.

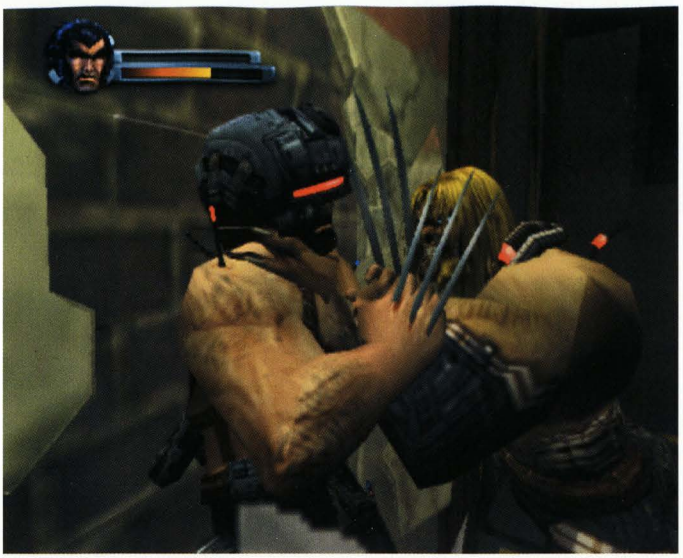
### 4 - Runt of the Litter

Na začátku úrovně vás čeká souboj s protivníkem jménem Sabretooth. Nejprve musíte dostat jeho zdraví téměř na nulu Až bude téměř mrtvý, tak se do místnosti vysune velká cisterna. Nyní vás čeká těžký úkol. Stoupněte si před nádrž a počkejte, až se k vám Sabretooth přiblíží. Až bude dost blízko, tak ho párkrát udeřte a pak ho přeskočte. Pokud se mu dostanete do zad, tak se na obrazovce objeví známý nápis Strike. Pomocí ◎ aktivujte speciální útok a Wolverine hodí svého protivníka přímo do nádrže. To budete muset opakovat celkem třikrát. Potom svého protivníka srazte na zem a posledním speciálním útokem ho zabijte. Seberte vše, co po něm zbude, a opusťte místnost. Vyběhněte ven z genetického oddělení a pokračujte až do chodby, ve které vás v minulé úrovni napadla skupinka vojáků. Zabijte osamoceného mutanta a pokračujte do dveří přímo naproti vám. Dostanete se do velké haly, ve které musíte doběhnout do červeně osvětlené chodby. Zde končí první kapitola.

## LONE WOLF DOWN

### 1 - Crash Site

Začátek úrovně máte ztížen tím, že je vaše zdraví téměř na nule. Vaše schopnost léčit se je zrušena účinky viru, takže si budete muset dávat pozor. Speciálními útoky zlikvidujte tři hlídkující vojáky (jakmile vás uvidí, tak na vás zaútočí vrtulník) a potom s pomocí smyslů proklouzněte kolem vrtulníku. Držte se skály vpravo a při nejbližší příležitosti zahněte doprava. Zde najdete několik zkumavek, které vám doplní zdraví. Pokračujte do základny a přeběhněte



## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Natáčení kamery
- **Křížek »** Skákání
- **Kolečko »** Speciální útok (Strike)
- **Čtvereček »** Údery rukou/zvednutí protivníka
- **Trojúhelník »** Kopy
- **L1 »** Plížení/zrušení zaměření na protivníka
- **L2 »** Použití smyslů/zaměření na nejbližšího protivníka
- **R1 »** Skrčení
- **R2 »** Vysunování a zasunování drápů
- **2xR2 »** Aktivace zuřivosti
- **R3 »** Vycentrování kamery

až k mostu vpravo. Zde se pomocí drápů prořežte plotem ke generátoru (je přímo před mostem), který musíte aktivovat. Vaše drápy bohužel probíjejí, takže musíte rychle zakmitat pravým analogem.

Nyní postupujte směrem k otevřeným vratům podzemní základny. Cestou určitě získáte několik dalších Silent Strike (držte se spíše vpravo). Vraty proklouzněte dovnitř a ve velké hale vyběhněte po schodech vpravo na ochoz. Přeskočte širokou mezeru a doběhněte ke stěně kontrolní místnosti. Udeřte do sudu, kterým si prorazíte zeď. Uvnitř musíte na hlavním ovládacím panelu aktivovat výtah. Pak zlikvidujte početnou skupinku vojáků, kteří se objeví přímo pod vámi. Nakonec vběhněte do výtahu a použijte jeho ovládací panel.

### 2 - The Lurking Horror

Jděte doprava a u závalu se skrčte. V jeho pravé části je malý otvor, kterým se protáhnete do prostoru pod podlahou. Potom proběhnete tunelem až do velké haly s několika důlními stroji. Většina vojáků postává u tlačítek poplachu, takže musíte postupovat tak, aby vás vůbec nezaznamenali. Nejprve speciálními útoky pozabíjejte vojáky u východu z tunelu. Pak po pravém můstku přeběhněte skrčení na druhou stranu haly a pokračujte v tichém vraždění. Musíte se dostat až do malé místnosti v levém vzdálenějším rohu haly. Zde zabijte dalšího vojáka a použitím malého ovládacího panelu spusťte všechny stroje. Nyní seskočte dolů a podél strojů postupujte ke vchodu do důlní šachty (dávejte si pozor na dvojice vojáků, kteří se navzájem kryjí). Až seběhnete po schodech do šachty a spadne za vámi zával, úroveň končí.

### 3 - Sealed in

Použijte zostřené smysly a najděte cestu bludištěm temných důlních šachet. Cestou budete jednou muset skrčení podlézt pod pootevřenými bezpečnostními vraty. Nakonec se dostanete do lehce osvětlené jeskyně. Vyhněte se všem světlům a na druhé straně jeskyně vyběhněte po schodech na ochoz se dvěma vojáky. Oba zabijte speciálním útokem a z kruhové plošiny přeskočte na ochoz s dalším vojákem. Také toho odstraňte speciálním útokem a potom drápy sekněte do ovládacího panelu na stěně. Tím zhasnete světla, ale zároveň také přilákáte čtveřici vojáků. Pobijte je a v následující jeskyni zaběhněte do malého osobního výtahu vpravo.

### 4 - Grim Discoveries

V této úrovni poprvé narazíte na nestvůru jménem Wendigo. Číhá u vchodu do tunelu a vy se k němu nesmíte ani přiblížit. Vraťte se k výtahu, kde musíte popadnout nějakého vojáka. Pak ho doneste k Wendigovi a hoďte ho přímo před něj. Tím ukojíte jeho hlad a on odběhne do další jeskyně. Zde ho musíte opět nakrmit. Dalším tunelem proběhnete až do jeskyně s vodopádem. Jakmile do ní vstoupíte, tak na vás Wendigo vyběhne. Popoběhněte trochu zpátky a pak v jeskyni opět popadněte jednoho z vojáků. Až ho budete držet nad hlavou, vyběhněte po římse začínající u vchodu až k Wendigovi. Naposledy ho nakrmte a pak ho sledujte až do jeho jeskyně.

### 5 - Wendigo's Cave

Před vámi je závěrečný souboj úrovně. Vaším protivníkem samozřejmě nebude nikdo jiný než Wendigo. Jakmile se proti vám rozeběhne, začněte utíkat směrem od něj (pozor na okraj plošiny). Po chvilce běhu Wendigo uklouzne a vy ho můžete několikrát udeřit. Potom se dostaňte k jeho ocasu a speciálním útokem ho za něj chytněte. Levým analogem ho roztočíte a po dopadu mu ubude část zdraví. Pokud ho hodíte z plošiny dolů, tak si dejte po jeho dopadu pozor na tlakovou vlnu (přeskočte ji). Dalším Wendigovým útokem je shazování kusů ledu. Jakmile začne mlátit do země, tak utečte z blízkosti všech stínů, které se objeví na zemi. Opakujte stejný postup, dokud nebude Wendigovo zdraví téměř na nule. Naposledy ho budete muset hodit mimo plošinu a po jeho návratu ho posledním speciálním útokem doděláte. Posbírejte vše, co po něm zůstane.

## RETURN TO WEAPON X

### 1 - Tactical Decisions

Nejprve zabijte vojáka v bunkru nalevo. Pak se vraťte ven a s pomocí svých smyslů oběhněte kameru hlídající cestu. Pokračujte na její konec a vpravo vylezte po žebříku

do zad vojákovi u kulometu. Přeběhněte můstek a všimněte si dveří se zámkem na číselný kód. Za dveřmi vpravo zabijte dalšího vojáka u kulometu. Pak seskočte dolů a běžte směrem, kterým mířil. Dojdete k bráně se silovým polem. Nalevo jsou dveře, kterými se dostanete do místnosti s generátory. Zničte je a silové pole se vypne. Vraťte se ven a pokračujte doleva. U nákladního auta potichu zabijte dva vojáky a pokračujte ke schodům vedoucím do skladu. Použijte své smysly a proběhněte pod laserovým paprskem. Zabijte dalšího vojáka a pusťte se do rozbíjení beden. V jedné z nich je totiž dekodér M3.

Vraťte se ke dveřím se zámkem na číselný kód, které nyní můžete otevřít. Dostanete se na velké prostranství plné hlídkujících vojáků. Pokuste se je zlikvidovat jednoho po druhém. Pak vběhněte do budovy označené Barack B, pozabíjejte všechny spící vojáky a na konci místnosti najdete Keycard. Vyběhněte ven a pokračujte ke dveřím označeným Testing Area. Uvnitř pomocí smyslů projděte minovým polem do dveří vpravo. Se stále aktivovanými smysly proběhněte kolem kamery, pozabíjejte všechny střelce a použijte počítač. Nyní se musíte stejnou cestou vrátit ke dveřím, které jste viděli v animaci. Zabijte vojáka u kanónu a rozstřílejte zdroj u elektrického plotu vpravo.

Nyní proběhněte k deaktivovanému plotu a prosekejte se na druhou stranu. Opatrně se probojujte do skladiště, ve kterém bude opět docela dost protivníků (pokud vás napadnou vojáci v autech, tak musíte zaútočit na jejich nádrže s palivem). Probijte se až do kontrolní místnosti, ve které přeprogramováním počítače zlikvidujete všechny vojáky v hale se sochou uprostřed. Z té se dostanete do místnosti s důstojníkem jménem Kirby. Zabijte ho a s jeho Keycard vyběhněte ven z budovy. Tam už na vás čeká vrtulník a skupinka vojáků. Nezdržujte se bojem a běžte až na začátek úrovně. U žebříku, po kterém jste lezli k prvnímu vojákovi u kulometu, najdete vrata vedoucí do tunelu. Pobijte všechny vojáky a ovládacím panelem na krátkém spojovacím můstku si otevřete vrata přímo pod sebou.

### 2 - Unfinished Business

Běžte tunelem až k nejbližším vratům. Po krátké animaci musíte zlikvidovat všechny vojáky v hale. Pokračujte doprava a ve skladišti s kontejnery si dejte pozor na kameru v nejvzdálenějším rohu. Vyběhněte po schodech pod ní a použitím ovládacího panelu deaktivujte silové pole. Vraťte se do hlavního tunelu, kterým se musíte probojovat do dalšího skladiště. Zde pobijte všechny vojáky a od jednoho z nich získáte Keycard. Ta vám umožní přístup do dlouhé chodby plné beden. Za nimi jsou schovaní vojáci, které si můžete vychutnat speciálními útoky. Pokračujte doleva a porozhlédněte se po

tmavé místnosti se žebříkem, po kterém vylezete na strop malé oddělené kanceláře. Zde sejměte vojáka, od kterého získáte další Keycard. Díky té se dostanete do chodby plné laserů (použijte své smysly). Zde si musíte dávat opravdu pozor, protože kontakt s laserem znamená jistou smrt. Na konci chodby si v malé kontrolní místnosti otevřete ovládacím panelem dveře, kterými se dostanete do světlé kanceláře. Zde si počítačem otevřete dveře vedoucí na schodiště.

### 3 - Ghosts of the Past

Na starém známém schodišti si nejprve musíte vybojovat Keycard. Tou si potom otevřete dveře do vedoucí do změněného laboratorního komplexu. Jděte doleva, kde najdete dva velké počítačové terminály. Ty budete muset aktivovat. Pomocí svých smyslů najdete blikající stopy, které vedou od terminálu A k vědci, který má aktivační disketu (do místnosti se dostanete oknem). Pomocí diskety potom terminál aktivujte. Stejně postupujte i u terminálu B. Potom vyběhněte po schodech v rohu místnosti na ochoz, po kterém doběhnete k ovládacímu panelu. Použijte ho a do laboratoří vyběhne ochranka. Vaším dalším cílem budou dveře, které se otevřely v krátké animaci. Nejprve ale pozabíjejte všechny vojáky, protože byste to později stejně museli udělat. Pak běžte do otevřených dveří, za kterými musíte zlikvidovat další skupinku. Ve velké kruhové hale najdete vědce, který je vám ochoten pomoci. Sledujte ho a vždy zlikvidujte všechny vojáky, kteří vás ohrožují. Vědec vás nakonec dovede až do velkého nákladního výtahu.

### 4 - Memories Unlimited

Dostáváte se do velkého skladiště, ve kterém musíte nejprve zlikvidovat všechny vojáky. Z jednoho z nich získáte důležitou Keycard. Až váš spojenec doběhne k počítači na druhé straně skladiště, musíte vyběhnout do kontrolní místnosti nad výtahem. Zde zatáhněte za páky na ovládacím panelu a jeřáb odstraní překážející kontejner i vědce. Následuje velmi lineární část úrovně. Před vámi je obrovské množství vojáků, které budete muset postupně zlikvidovat. Pokud chcete zkusit štěstí, tak se pokuste některé úseky proběhnout. V cestě vám ale stojí zamčené dveře, takže budete muset získat Keycard. Až se dostanete do velké haly s pumpami, doběhněte až do výtahu na té poslední. V podzemí stačí doběhnout k počítači, u kterého úroveň končí.

### 5 - Surprise!

A je zde druhý souboj se Sabertoothem. Tentokrát to ale nebude tak jednoduché. Začátek je podobný jako konec prvního souboje. Prostě svého protivníka přeskakujte a speciálním útokem ho posílejte do stěny nebo hořících nákladáků. Až mu bude zbývat jen polovina zdraví, tak změní Sabertooth taktiku. Zaujme pozici mezi nákladáky a bude po vás házet hořící barely. Ty musíte údery pěstí odrážet zpět na něj a tím ho téměř zabijete. Když přebíhá z jedné strany na druhou, tak se mu radši kliďte z cesty. Těsně před smrtí se Sabertooth vrátí k taktice boje na blízko. Občas ale vyskočí a bod jeho dopadu na pár vteřin označí zelený kříž. Na ten se musíte včas dostat a speciálním útokem dokončíte souboj.

## INTO THE VOID

### 1 - The Lion's Den

Na začátku úrovně získáte převlek, ve kterém vás protivníci na větší vzdálenost nepoznají. Využijte toho a nepřibližujte se k nim. Běžte k ovládacímu panelu a pomocí něj vypněte silové pole. Rozbijte sklo a běžte do velké haly s několika dveřmi. Po žebříku

vlevo vylezte na ochoz a ovládacím panelem zapněte elektřinu v podlaze. Až budou všichni kromě jednoho mrtví, tak seskočte dolů a z toho posledního dostaňte Keycard. V následující chodbě běžte doprava a pomocí smyslů sledujte blikající stopy. Ty vás dovedou k další Keycard. Vraťte se na chodbu a v kuchyni naproti jděte do mrazáku. Ochlaďte se (sledujte ukazatel vlevo nahoře) a pak proběhněte tepelným senzorem za jídelnou. Nyní můžete proběhnout až k ovládacímu panelu dveří, za kterými je místnost s robotem. Jděte k ovládacímu panelu a robotem se pokuste dostat co nejdál (silová pole zrušíte zničením ovládacích panelů). Pak stejnou cestu proběhněte sami a ve skladišti na konci vylezte po žebříku do klimatizace. Tou prolezete až na konec úrovně.

### 2 - Security Alert

Před vámi jsou dvě haly plné senzorů. Použijte smysly a prokličkujte mezi nimi až na konec druhé haly, kde jsou umístěny dva statické senzory. Ty podlezte a po žebříku vylezte na ochoz. Dojděte až na jeho druhou stranu, kde najdete ovládací panel. Tím si otevřete dveře vedoucí na krátký most. Probijte se na druhou stranu a následující chodbou se dostanete do místnosti s roboty. U stěny vlevo je řada beden a v jedné z nich najdete Keycard. Ta vám odemkne následující dveře. Pokračujte až na konec úrovně.

### 3 - Science Area

Vejděte do dekontaminační buňky a počkejte, až budete očištěni. Potom můžete proběhnout senzorem do velké laboratoře. Pokračujte do další haly, ve které je několik věží se senzory. Pozor si dejte také na hlídkující vojáky. Vaším cílem jsou schody přímo uprostřed haly. Vyběhněte po nich nahoru a použijte ovládací panel. Potom seskočte k potrubí, které jste viděli v krátké animaci. Udeřte do jeho středu a z potrubí začne unikat voda. Ta zkratuje elektřinu v podlaze a otevře vám poslední dveře úrovně.

### 4 - Inferno

V první části úrovně opět použijte robota, který vám prostřílí cestu dlouhou chodbou plnou protivníků. Až dorazí na konec, tak je řada na vás. Doběhněte na konec chodby, kde najdete vysokou místnost s opěrným sloupem. Po žebřících a můstcích se musíte dostat až do druhého patra. Zde najdete dveře vedoucí do hořící chodby. Vyhýbejte se plamenům a jakmile narazíte na potrubí s vodou, tak do něj udeřte. Voda před vámi uhasí ohnivé stěny, které byste jinak nepřekonali. Nakonec najdete boční chodbu, na jejímž konci je malé skladiště se vstupem do klimatizace.

### 5 - Deep Down

První silové pole zneškodníte zničením ovládacího panelu a těmi dalšími proběhnete ve chvíli, kdy vypadnou. Po chvilce se tak dostanete do velké místnosti s obrannými věžemi podél všech stěn. Údery je donuťte, aby se zatáhli. Potom po žebříku vylezte do kontrolní místnosti a ovládacím panelem přivolejte skupinku vojáků. Jeden z nich má u sebe Keycard, takže se pusťte do boje. Až budete mít kartu u sebe, tak pokračujte až do laboratoře, kde získáte od profesora hledaný vzorec. Nakonec vběhněte do světlého výtahu.

### 6 - Locomotion

Před soubojem s bossem budete muset nejprve porazit několik řadových vojáků. Teprve až když oběhnete téměř celou úroveň, dostanete se na střechu, kde už řádí Juggernaut. Pokud je do ruda rozpálený, tak je nezranitelný a vy s ním nic nezmůžete. Jediné, co můžete udělat, je navést ho na jeden z napájecích sloupů okolního silového pole. Pokud do něj narazí, tak ho elektrický proud omráčí a vy ho můžete zezadu napadnout. Po několika úderech použijte speciální útok, který mu ubere poměrně dost zdraví. S postupem času začne mezi běháním používat tlakové vlny. Ty nízké přeskakujte a pod vysoké se skrčte. Až bude Juggernautovo zdraví na nule a vám se povede poslední speciální útok, tak se na scéně objeví Colossus. Použijte na něj speciální útok a dodělejte tak Juggernauta.

### 7 - Breaking the Barrier

Poslední úroveň kapitoly má jednoduchou náplň. Budete ovládat laserové dělo, kterým musíte zničit černé krychle na modré anténě přímo před vámi. Tento úkol vám ale zkomplikuje několik skupinek vojáků, kteří vyběhnou na střechu. Nejprve se tedy postarejte o několik vln útočníků a jejich snaha po chvilce opadne. Pak se začněte věnovat anténě, která bohužel vydrží docela dost zásahů.

## FORCE OF NATURE

### 1 - Magnetic Pull

Běžte do malé budky u brány a použijte počítač. Tím otevřete dveře do domu, ze kterého vyběhnou lovci mutantů. Oba zabijte a vběhněte do domu. Jeden z lovců začne v chodbě vypouštět plyn. Rychle ho zastavte a potom zabijte další dva lovce. Použijte ovládací panel v rohu místnosti a vyběhněte ven. Pomocí drápů se prořežte plotem a otevřenou brankou proběhněte ke generátoru. Nad ním se začne nabíjet Magneto. Po žebříku vedle branky vylezte na střechu a počkejte, až se Magneto úplně nabije. Potom použijte ovládací panel, kterým si otevřete padací dveře opodál. Seskočte do domu a v tmavé místnosti najdete vlevo ovládací panel, kterým si otevřete dveře na ulici. Zde naházejte několik vašich pronásledovatelů do magnetického víru pod Magnetem, čímž jeho pole destabilizujete. Pak se probijte na konec úrovně.

### 2 - Opposites Attract

Nyní vás čeká konečně přímý souboj s Magnetem. Nejprve se budete muset věnovat vyhýbání předmětům, které na vás hází. Důležité je také vyhýbat se lávě na zemi. S postupem času útoky přitvrdí a Magneto si vás občas chytne do svých paprsků. Kmitejte levým analogem a vysvoboďte se. Vyhněte se jeho magnetickým vlnám a čekejte, až se začne dobíjet. V této fázi se k němu musíte přiblížit a začít do něj řezat. Pokud se plně nabije, tak máte smůlu. Pokud mu stačíte včas sebrat celé zdraví, tak má smůlu on.

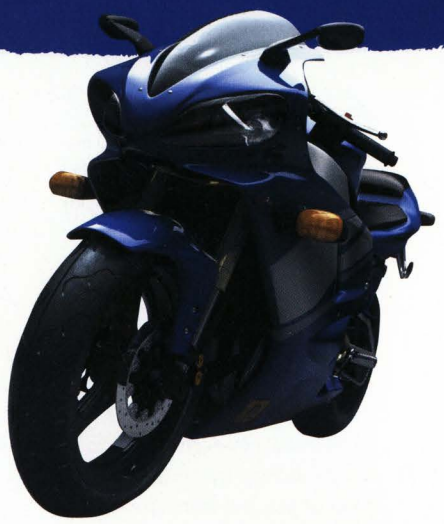
## THE DEEPEST CUT

### 1 - Death Strikes

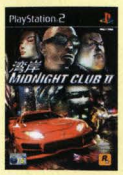
Posledním protivníkem hry je Deathstrike. Díky viru Shiva se nebudete moci léčit, takže to vůbec nebude jednoduché. V první fázi se pokoušejte po klasických úderech použít speciální útok. Až se vám povedou celkem tři, vylezte po žebříku do vyššího patra. Zde vidíte na stěnách čtyři velké bedny, které musíte zničit svými drápy. Každá bedna potřebuje celkem šest zásahů, takže to nebude zase tak rychlé (včas od explodující bedny utečte). Po zničení poslední z nich můžete prorazit plot a dostanete se ke sloupům, které bude Deathstrike nabíjet svými útoky. Nabité sloupy musíte shazovat směrem na ní, čímž jí uberete zbytek zdraví. Pak jedním ze sloupů prorazte dveře uzavírající cestu k přistávací ploše. Zde vás Deathstrike naposledy napadne. Klasickým způsobem ji nemůžete zranit, takže ji nalákejte na okraj přistávací plochy. Až se objeví nápis Strike, tak ji shoďte dolů a máte to za sebou.

**Jakub Holý**

# Midnight Club 2



INFO




■ **VYDAVATEL:** Rockstar ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Rockstar ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Více měst, lepší vozidla a stylizovanější postavy - to je to, co čekejte od druhého dílu.

## Hromádka tipů se před usednutím za volant jistě bude hodit...

### Hledání protivníků

Jednou ze zvláštností této hry je skutečnost, že nejde o pouhou sérii závodů. Ty jsou samozřejmě její podstatou, ale mezi jednotlivými závody můžete jezdit po městě a vybírat si svého příštího soupeře. To znamená, že si vlastně můžete vybrat, kterým závodem bude hra pokračovat. Podívejte se na mapu, kde uvidíte červeně označené protivníky. Dojeďte k jednomu z nich a pokud ho chcete vyzvat k závodu, tak na něj blikněte svými dálkovkami. On před vámi začne ujíždět a vy ho musíte začít sledovat. Pokud se vám příliš vzdálí, tak vás samozřejmě žádný závod nečeká. Když se ho ale udržíte, čeká vás buď jízda na start závodu, nebo přímo samotný závod.

Ve hře můžete narazit na situace, kdy budete vyloženě potřebovat využít možnosti výběru závodu. Pokud například nemáte auto, které by se pro daný závod hodilo, tak se můžete pokusit vyhrát nějaké jiné. Ne vždy to musí být řešení, ale občas tím můžete opravdu získat. Také se vyplatí využít výběru v situaci, kdy vám nějaký závod vyloženě nejde. Zkrátka si hoďte jiný závod, který vás dostane do pohody.

### První závody

V prvních závodech hry se ještě obejdete bez používání nejrůznějších špinavých triků, které přijdou na řadu později. Nyní je to ještě o čistém závoděním (úplně čisté asi nebude nikdy), které je podobné všem ostatním závodním hrám. Přesto jsou zde jistá specifika, na která si musíte zvyknout. První důležitou věcí je přizpůsobení jízdy plnému provozu. Pokud si na něj zvyknete, budete mít oproti svým počítačovým protivníkům určitou malou výhodu. Oni totiž přeci jen nemají vaši předvídavost. Některé situace ve hře jsou sice předem připravené (počítač na ně poprvé zareaguje lépe než vy), ale většinou musí vaši protivníci nakonec improvizovat stejně jako vy. Zkuste například využívat skutečnosti, že nikdo z nezávodníků nejezdí po čárách oddělujících jízdní pruhy.

Druhým důležitým aspektem hry je udržování dosažené rychlosti. Hlavně v počátečních fázích hry totiž nemají auta příliš dobrou akceleraci, takže udržení dosažené rychlosti je důležitější než obvykle. A co to znamená v praxi? Překvapivě je často výhodnější volit delší trasu, na které je ale méně prudkých zatáček. To se projeví hlavně v závodech, ve kterých můžete projet navigační body v libovolném pořadí. Uvidíte, že dobře vybraná delší trať může znamenat rozhodující výhodu.

Třetím důležitým aspektem je správné používání manévrů. Tím základním je Nitro, které získáte v jednom z prvních závodů. Pokud jste zbrklí, tak si ho vyplýtváte na bezvýznamné předjetí v průběhu závodu a na konci vám bude chybět. A nebo ho taky můžete použít na úplně

### Manévry s autem

**MANÉVRY S AUTEM**
**Speciální manévry jsou tím, co dodává závodům v *Midnight Club 2* zvláštní šmrnc. A rozhodně nebudete omezeni jen na manévry typu zatáčení se zatažením ruční brzdy nebo použití turba. Autoři této hry byli mnohem vynalézavější. V průběhu kariéry si tak můžete odemknout spoustu manévrů, které vám umožní doslova vytřít soupeřům zrak. Rozhodně se je naučte správně využívat, protože bez nich to půjde jen ztuha.**

**NITRO**
**Nitro je klasickým manévrem, který určitě znají všichni fanoušci silných aut. Vstříknutím speciální směsi do motoru (zmáčkněte R2) dosáhnete dočasného zvýšení jeho výkonu. Správné načasování jeho použití může znamenat rozdíl mezi vítězstvím a prohrou. Počet použití je samozřejmě značně omezen (sledujte ukazatel vpravo dole).**

**SLIP-STREAM TURBO**
**Pokud se zavěsíte za auto svého soupeře, tak tím získáte aerodynamickou výhodu. Pokud se do této pozice dostanete ve hře, tak se podél vašeho auta zobrazí dvě bílé čáry. V pravé části obrazovky začne růst ukazatel, který musíte celý naplnit (čím blíž jste svému soupeři, tím rychleji se naplňuje). Potom ho použijte stejně jako Nitro (zmáčkněte R2).**

**BURNOUT**
**Další klasika. Pokud vaše auto stojí a vy se zataženou ruční brzdou přidáte plyn, začnou se vaše kola protáčet. V tu chvíli se v pravé části obrazovky začne naplňovat starý známý ukazatel. Když po jeho naplnění pustíte ruční brzdu, tak vaše auto přímo vystřelí. Jde o manévr ideální pro rychlé starty.**

**IN-AIR CONTROLS**
**Po odemknutí tohoto manévru budete moci levým analogem (podržte při tom L1) řídit náklon svého auta za letu. To se vám bude velmi hodit zvláště při delších skocích, po kterých vám hrozí dopad přímo na předek. Také se tím můžete rovnou za letu natočit, takže si tím ušetříte zatáčení po dopadu.**

**TWO WHEEL DRIVING**
**Tento manévr je zde spíše pro parádu. Pokud podržíte L1, tak si můžete levým analogem auto naklonit na levá nebo pravá kola. Jakmile L1 pustíte, auto se opět vrátí na všechna čtyři kola.**

## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** Zatáčení
**Pravý analog »** Plyn a brzda
**Směrové šipky do stran »** Přepínání skladeb
**Směrová šipka nahoru »** Zobrazí mapu
**Směrová šipka dolů »** Přiblíží minimapu
**Křížek »** Plyn
**Kolečko »** Ruční brzda
**Čtvereček »** Brzda
**Trojúhelník »** Změna pohledu
**L1 »** Přenášení váhy
**L2 »** Ohlédnutí
**L3 »** Klakson
**R1 »** Ruční brzda
**R2 »** Nitro
**R3 »** Dálková světla/powerup

nevhodném místě. Myslete na to, co je před vámi. Pokud budete muset na další křižovatce zatočit, tak Nitrem doslova plýtváte. A nebo ho použijete v hustém provozu, kde vám může někdo vjet do cesty a vy na něj nebudete mít šanci zareagovat. Zkrátka musíte myslet.

### Výběr Auta

Charakteristika jednotlivých aut se v této hře velmi liší. Některá jsou výrazně dobrá v akceleraci, některá jsou vyloženě obratná a jiná jsou bezkonkurenční, co se týče maximální rychlosti. Na opravdu univerzální auta narazíte až ke konci hry, takže se musíte naučit vybírat si auta vhodná pro daný typ závodu. To bohužel znamená, že ne všechny závody vyhrajete napoprvé. Ale také to znamená, že pokud se naučíte rozeznat typ trati, můžete na druhý pokus vyhrát bez nejmenších problémů.

V praxi to vypadá tak, že pokud je před vámi závod odehrávající se na dálnici, tak si na něj nevezmete pomalé a obratné auto. Místo toho si vezmete auto, které sice pomalu akceleruje, ale má vysokou maximální rychlost. Můžete se ovšem dostat do situace, kdy to není tak jasné. Potom hodně záleží na vašem jezdeckém stylu. Pokud své soupeře radši předjíždíte na rovinkách, preferujte auta s vyšší maximální rychlostí. Když jste ale schopní své soupeře vymanévrovat, tak by byla hloupost nevzít si to nejlépe ovladatelné.

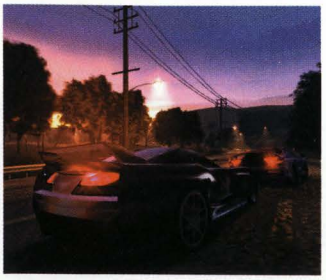
Specifické jsou závody v mokru. Zde si musíte vyzkoušet, co vám v daných podmínkách nejvíce sedí. Někdo totiž v takových situacích dokáže výborně využít auta s vyšší maximální rychlostí. V zatáčkách jsou stejně všichni pomalejší než normálně a na rovinkách získáváte díky své výrazné rychlosti. Většině ale doporučujeme použít ovladatelnější auta s náhonem na přední kola. Díky tomu vás nečekají žádné zběsilé smyky, které vás jinak mohou psychicky zcela rozložit.

### Špinavé triky

Až vám bude nejhůř, přijdou na řadu špinavé triky, které nesmí chybět v žádné správné závodní hře. Tou základní je naučit se využít provozu vyloženě v neprospěch vašich protivníků. Pokud jde o závody, ve kterých musí všichni projíždět jednou ulicí, tak jde o ideální trik. Nejprve se ale samozřejmě musíte dostat do vedení. Pokud použijete na startu Burnout a pak nějaké to Nitro, tak by to neměl být problém. Jakmile jste ve vedení, tak můžete začít organizovat hromadné bouračky. Stačí vhodně bourat do kolemjedoucích nezávodních aut a vaši soupeři mají o zábavu postaráno.

Pokud je pro vás obtížné využít přímo provozu, tak přichází na řadu kontaktní jízda. V té jsou ovšem vaši protivníci hotovými mistry, takže budete muset hodně cvičit. Na rozdíl od nich se ale asi nebudete soustředit na pokusy o jejich otočení. To je totiž dost obtížné. Mnohem jednodušší je najet k soupeři z boku a pokusit se ho natlačit do některého z kolemjedoucích aut nebo do nějaké pevné překážky. Pokud si pro tento manévr zvolíte ten správný moment (ideální je například sjezd z dálnice nebo sloupy pod mostem), tak se vám to může vyplatit víc než třeba Slip-stream Turbo.

**Jakub Holý**



## Manévry s motorkou

**Stejně jako s autem můžete speciální manévry používat i s motorkou. Díky jiným jízdním vlastnostem ovšem půjde o úplně odlišné manévry. A rovnou vás upozorňujeme, že u motorek je jejich používání ještě důležitější než u aut, protože využití speciálních manévrů zahrnuje veškerou práci s pozicí jezdce. A ta je při jízdě na motorce velmi důležitá.**

**WHEELIE**
**Základem všech manévrů s motorkou je rovnováha. Proto bude neustále v permanenci tlačítko ⊗. Pokud ho podržíte při akceleraci a levým analogem naznačíte pohyb k sobě, tak motorku postavíte na zadní. Tím zvýšíte svou rychlost. Musíte si ale dávat pozor, abyste to nepřehnali. Velmi snadno se vám totiž může stát, že skončíte zády na zemi.**

**CROUNCH DOWN**
**Pokud podržíte ⊗ a zmáčknete L3, tak se váš jezdec na motorce skrčí. To bude mít efekt, jaký byste určitě očekávali. Snížením aerodynamického odporu zvýšíte rychlost motorky. Jde o jeden ze základních manévrů, bez kterého se rychlá jízda na motorce neobejde.**

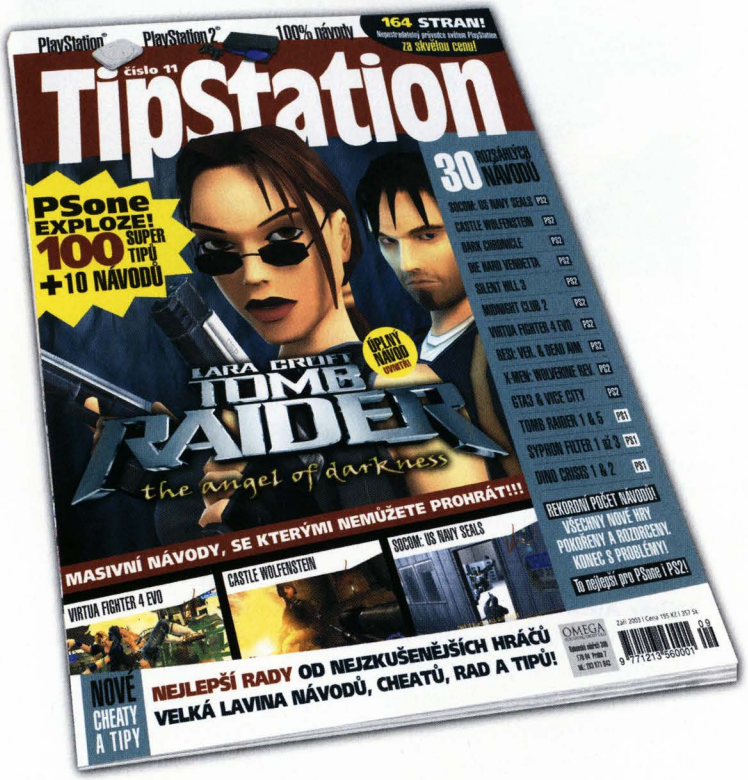
**LEAN TURN**
**Také náklon do strany patří do repertoáru všech motorkářů. V této hře překvapivě není součástí zatáčení (alespoň ne tak markantní), takže se v prudších zatáčkách budete muset naklánět sami. Asi vás nepřekvapí, že musíte podržet ⊗ a potom se levým analogem nakláníte do směru zatáčení. Efekt je velmi výrazný, takže by bylo bláhové nepoužívat ho.**

**ENDO**
**Stejně jako jízda po dvou kolech je i toto manévr spíše pro potěchu oka. Pokud podržíte ⊗, zmáčknete brzdu a levým analogem naznačíte pohyb od sebe, tak se jezdec nakloní dopředu a postaví motorku na přední kolo. Je to opravdu efektní, ale k ničemu vám to není.**

# Hráči, pozor!

## Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!




Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

**Čeští předplatitelé:**
SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21 Praha 4 (tel.: 267 211 301-303, fax: 267 211 305, e-mail: send@send.cz)

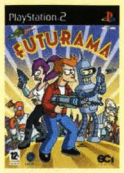
Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky.

**Slovenští předplatitelé:**
Předplatné, ABOPress, Vajnorská 134, Bratislava, PSČ 834 01 (tel.: 004212/ 4445 3334).

# Roční předplatné jen za 585 Kč! Čtyři čísla za cenu tří!

# Futurama

INFO



■ VYDAVATEL: SCi ■ POČET HRÁČŮ: 1
■ VÝROBCE: UDS ■ RECENZE: NERECENZOVÁNO

Obstojná dávka humoru skrývající se v cellshadované akční hře.

**Co všechno Fry, Bender, Leela a Dr Zoidberg pod vaším vedením dokážou?** Kultovní televizní seriál od tvůrců Simpsonových se dočkal herní verze. A není špatná. Návod je tu!

## PLANET EXPRESS

Vaším prvním úkolem bude najít kladivo. Běžte za vesmírnou loď a v zadním rohu hangáru ho najdete zapříčené pod hromadou harampádí. Jeho vytažení znamená nevyhnutelnou smrt. Ta vás ale nemusí trápit, protože vás vzápětí oživí. Vaším dalším úkolem bude najít všechny předměty, které chybí ve stojanu na nářadí přímo před lodí. Musíte poctivě proběhnout všechny místnosti základny a zkusit otevřít všechny skříňky a zásuvky. Nejprve ale rozbijte zámek na jedné ze skříněk. Uvnitř je totiž Key Card, bez které se nedostanete z hangáru (stejné budete potřebovat na všechny dveře s červeným světlem). Na získání některých předmětů budete muset použít kladivo (v chodbě rozbijte skleněnou skříňku, abyste získali hasicí přístroj, v hangáru rozbijte klimatizaci, abyste získali vrtuli). Kladivo budete potřebovat také na rozbíjení krabic, které se povalují na každém rohu. Postupně se vracejte ke stojanu, abyste zjistili, kolik vám toho ještě chybí. Úroveň končí uložením posledního chybějícího předmětu.

## SEWERS

Zde si poprvé zabojujete. Vašimi hlavními protivníky budou mutanti, na které budete narážet na každém kroku. Také si všimněte, že po nasbírání 25 svazků bankovek získáte život. Až doběhnete ke stoce se smrtícím radioaktivním odpadem, dejte si pozor na nové druhy protivníků. Nepříjemná jsou zvlášť chapadla vykukující z potrubí. Těch se zbavíte jen na pár vteřin, takže kolem nich musíte rychle proběhnout. V rohu stoky potom najdete ventil, kterým si otevřete dveře vedoucí do další části úrovně. Na tyto ventily budete narážet často. Pomocí nich se vždy dostanete zase o kousek dál. Poslední záludností úrovně jsou krokodýli, které budete muset v některých místnostech použít k přepravě na druhou stranu.

## SUBWAY

Zde si musíte dát pozor na nový druh protivníků, kteří jsou vyzbrojeni velmi nebezpečnými brokovnicemi. Jediná šance je napumpovat to do nich první a vůbec je nenechat rozkoukat. Nepodceňujte ale ani protivníky s pálkami. Vydrží víc zásahů a na blízko vám dokáží pěkně zatopit. S hledáním cesty byste neměli mít problémy. Většinou stačí sledovat miny, které musíte odstřelovat z bezpečné vzdálenosti. Někdy také vede cesta starými vagóny metra, takže se vždy pozorně rozhlédněte. A pokud chcete vše poctivě vysbírat, tak nepřehlédněte skříně nebo dveře se zámky (zámek zničíte jakoukoliv zbraní).

## OLD NEW YORK

Pokud máte příliš tmavou obrazovku, tak si radši rovnou zesvětlete obraz. Tato úroveň je totiž velmi tmavá. Kromě toho zde nově narazíte na protivníky s raketomety. Bojujte s nimi pouze na větší vzdálenost, protože díky tomu máte čas vyhnout se jejich raketám. Další novinkou budou sebevražedná prasata. Pro další postup musíte pobít všechny protivníky na prostranství. Pak se dostanete do baru, ve kterém musíte střelit do vzpěry v jeho zadní části. Po propadlé podlaze se dostanete do prvního patra, kde musíte vyskákat až k ventilu ovládajícímu přívod plynu. Pak střelte do sporáku, který vám svou explozí uvolní cestu. Další komplikace nastanou ve vstupní hale hotelu. Zde musíte ovládacím panelem s červeným světlem zprovoznit výtah. Poslední komplikací jsou chodby s větráky. Porozhlédněte se kolem a najděte rozvodnou skříň, kterou musíte zničit některou ze svých zbraní.

## RED LIGHT DISTRICT

Konečně se dostáváte do přehledných ulic. Přes kontejner vyskočte na ochoz, po kterém se dostanete na nejbližší střechu. Z té seskočte na ulici a v zaparkovaném nákladním autě si vezměte samopal. Ten bude velmi důležitý, protože vašimi novými protivníky jsou těžce opancéřovaní roboti. Prostřílejte se až na druhý konec ulice a na jejím začátku se otevřou dveře (upozorní vás na ně krátká animace), kterými se dostanete na ochoz nad ulicí. Po něm přejděte a přeskákejte opět na druhý konec ulice, kde se dostanete až za jinak nepřekonatelný plot. Pak už jen zbývá prostřílet se několika budovami a další ulicí na konec úrovně.

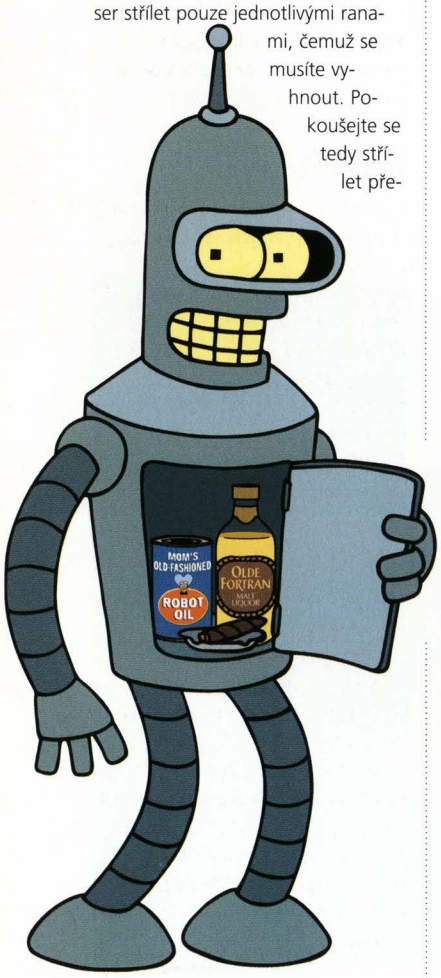
## UPTOWN

Připravte se na zběsilé přestřelky s početnými skupinkami robotů.

Vaší jedinou možností, jak přežít, je naučit se dobře manévrovat. Jakmile se totiž zastavíte, nemáte sebemenší šanci. Také se pokuste využít překážky, jako jsou například zaparkovaná auta. Až se prostřílíte na konec ulice, tak vás krátká animace upozorní na vyjíždějící nákladní auto. Postřílejte další vlnu robotů a po autě vyskočte na římsu. Nyní musíte stejně jako v předchozí úrovni přeskákat po římsách a trubkách až na druhý konec ulice. Zde vás čeká závěrečná přestřelka. Robotů bude pořádná přesila, takže se je musíte snažit vylákat jednoho po druhém. Rozhodně se nevrhejte bezhlavě mezi ně, protože jich je opravdu moc. Úroveň ukončete vstupem do velkého robota.

## NEW NEW YORK

V robotovi budete absolvovat celou následující úroveň. Vaší hlavní zbraní bude laser, který má nekonečnou munici. Musíte si ale hlídat ukazatel jeho nabití v pravé části obrazovky. Pokud klesne na minimum, bude laser střílet pouze jednotlivými ranami, čemuž se musíte vyhnout. Pokoušejte se tedy střílet přerušovanými dávkami, které jsou energeticky méně náročné. Také nezapomeňte střílet do beden a popelnic na kraji ulice. Robot totiž může sbírat předměty, které z nich vystřílíte. Důležité jsou hlavně rakety, které se vám budou hodit v boji s jinými roboty.



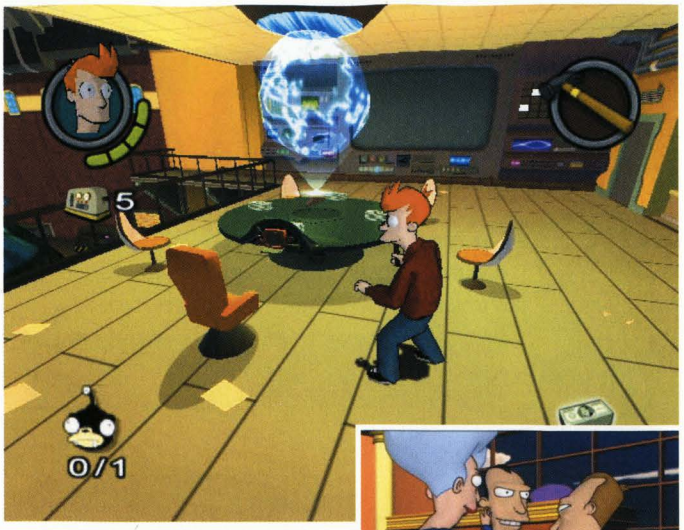
## WEASEL CANYON

Novou herní postavou je robot Bender. Budete si muset zvyknout na jeho nový herní styl, protože Bender nepoužívá žádné zbraně. Místo peněz nyní sbíráte růžové drahokamy a také zdraví má novou podobu. Nesmíme zapomenout ani na modré koule, kterými si Bender doplňuje své speciální útoky.

Tato úroveň se celá odehrává v úzkém kaňonu. Budete neustále nuceni vyskakovat na plošinky po jeho stranách, protože cesta často jinudy nevede. Až dorazíte k tekutému písku, tak se porozhlédněte po stěnách kaňonu. Pokud narazíte na větší mezeru mezi troskami, tak musíte z plošinky vlevo nahoře shodit dolů velký balvan, kterým si vytvoříte chybějící ostrůvek. Stejný balvan budete také potřebovat v bezedném kaňonu mezi dvěma důlními chodbami. Na posledním velkém prostranství vás čeká souboj s bossem. Budete muset kličkovat ze strany na stranu, až nakonec doběhnete do pravého vzdáleného rohu, kde je umístěn detonátor nálože položené pod žebříkem. Tím si uvolníte cestu k závěru úrovně.

## RUN, BENDER, RUN

Čeká vás klasická utíkací úroveň. Až opustíte výtah, tak se na vás začne valit obrovská kamenná koule. Vaším jediným úkolem je přežít, takže musíte začít utíkat směrem k sobě. Hlavní věc, na kterou se musíte soustředit, je přeskakování propastí. Jednou nebo dvakrát se ještě stihnete vytáhnout, ale potom vás koule nemilosrdně rozmáčkne. Také



ladné obíhání sudů vám může získat pár metrů, které často znamenají rozdíl mezi životem a smrtí.

## MINE FACILITY

Před vámi je další úroveň, ve které si více zaskáčete než zabojujete. A rozhodně nepůjde o žádnou procházku. Poměrně brzy se totiž dostanete na první dopravníkový pás, který chce vyloženě specifický přístup. Pohyb pásu je tak rychlý, že budete schopní maximálně udržet se na místě. Toho využijte k vyčkávání na vhodný okamžik pro běh. Až se dostanete k ozubeným válcům, začněte se rozhlížet po výstupní plošince. Za prvním úsekem pásů bude napravo. Pak rychle přeskákejte přes padající traverzy. Následovat bude další zajímavá novinka. Ovládacím panelem na stěně spustíte posloupnost plošinek vlevo. Vysunuté budou vždy jen dvě, takže dál musíte přeskakovat velmi rychle. Po dalším pásu a plošinkách se dostanete do kontrolní místnosti, ve které pákou zasunete jeden z ozubených válců. K tomuto konci úrovně se dostanete po systému potrubí nad bezednou propastí.

## RED ROCK CREEK

Začátek úrovně je velmi nepříjemný. Rozhodně se nepokoušejte pobít všechny protivníky. Raději rovnou běžte do malého ohrazeného prostoru, ve kterém si na ovládacím panelu na jednu minutu otevřete východ. Potom běžte k výtahu uprostřed malého prostranství a vyjeďte nahoru. Nyní musíte v neúprosném časovém limitu doskákat k východu. Následovat bude dlouhé údolí plné golemů. Na jeho konci pomocí nálože odpalte zával a rotačním útokem shoďte velký balvan přes propast. Dostáváte se do staré lodi, kterou musíte proskákat až do velitelské kabiny. Zmáčkněte tlačítko před pilotem a potom seskákejte na dno odkryté hluboké propasti.

## THE JUNKYARD

V prvních dvou částech této úrovně bude váš úkol jasně stanoven. Musíte zlikvidovat všechny pracovní roboty v dané části a potom se vám otevřou dveře vedoucí dál (nedaleko dveří svítí žárovky, které znázorňují jednotlivé roboty). V první části to budete mít navíc zpestřené houpačkami z potrubí (musíte zatížit jednu stranu a pak rychle přeběhnout a skočit). Po otevření druhých dveří budete muset proběhnout na konec úrovně klasickým kaňonem. Čekají vás zde golemové a oblíbené švihající kaktusy.

## RUMBLE IN THE JUNKYARD

A je zde první velký souboj. Doběhněte až k okraji velkého kráteru, kde shlédnete krátkou animaci. Váš protivník sedí v těžkém tanku a ještě je krytý štítem. Jakmile seskočíte do kráteru, tak na vás zahájí palbu. Rychle se rozkoukejte. Nalevo vidíte trosky lodi, na kterých je umístěna malá střílna. Doběhnete k ní a vystřelte na tank. Tím spustíte velkou explozi, která odstraní štít tanku.

Rychle utečte směrem k začátku úrovně. Jakmile vlna způsobená explozí zmizí, běžte na podobnou střílnu napravo od tanku. Z té musíte do svého protivníka střílet, dokud se mu neobnoví štít. Tento postup stále opakujte, dokud tank nezničíte. Potom přeskákejte přes vodu a doběhněte ke karavanu, který drží vaší loď ve vlečném paprsku. Ten vypnete v budce nalevo od karavanu.

## MARKET SQUARE

Třetí herní postavou je Leela. Stejně jako Bender je odkázána na boj zblízka, takže to nebude nic jednoduchého. Nejprve musíte pobít všechny kostlivce v okolí bazénu (na sebevražedné vybuchující protivníky platí speciální útok). Pak odrazte ještě protiútok a z bazénu se vysune několik sloupů. Nejprve pobijte střelce kolem a potom skočte na jeden z těch krajních. Pod podivnou konstrukcí udělejte kotoul a přeskokem na prostřední sloup aktivujete podivný mechanismus. Nyní musíte z bazénu rychle ven. Pobijte další kostlivce a úroveň ukončete ve dveřích, ze kterých vyšla poslední skupinka.

## LEFT WING

Prvním problémem v úrovni je místnost, ve které musíte podle vzoru správně zvolit pořadí dlaždic. Vaším dalším cílem bude náměstí, na kterém je v jednom z domů schován zářící artefakt. Na střeše domu je deska se znakem slunce. Tu odsunete tak, že najdete sluneční dlaždici. Zářící artefakt potom umístěte na stojan v chrámu. Získání dalšího artefaktu bude obtížnější. Dveře do místnosti se totiž stále zavírají. Musíte udeřit do sochy před nimi. Ta potom do dveří spadne a vzpříčí se. Také druhý artefakt musíte samozřejmě donést do příslušného chrámu. Posledním typem problému v úrovni budou páky, za které budete muset zatáhnout v pořadí, které vždy najdete v místnosti jako nápovědu.

## RIGHT WING

V této úrovni bude vaším úkolem najít a umístit zbývající dva zářící artefakty. Také zde budete muset nejprve správně volit pořadí slunečních dlaždic. Potom vás čeká série soubojů, mezi kterými si trochu pohrajete s pákami. Je zde ale také pár novinek. Tou první je kruhová místnost, ve které na vás bude střílet otáčející se dělo lávu. Vy musíte svým tělem dělo navést tak, aby zasáhlo všechny zavřené sochy. Až zásahy děla všechny sochy otevřou, tak můžete pokračovat dál. Druhým problémem by pro vás mohli být lávoví golemové. U těch si musíte vždy počkat, až vychladnou. Jakmile totiž ztmavnou, tak se přestanou na chvíli hýbat a vy jim můžete uštědřit pár ran. Poslední novinkou je místnost, ve které musíte na druhou stranu přeskákat po klesajících sloupech. Skákejte ve správném pořadí a máte vyhráno.

## TEMPLE COURTYARD

Porazte velkého kostlivce a ve správném pořadí (znaky vidíte na stěně vedle mříží) zatáhněte za páky na stěně. Tím si otevřete cestu na velké nádvoří, na kterém bude vaším hlavním cílem kouzelník obklopený kostlivci. Jděte jen po kouzelníkovi a po chvilce ho udoláte. Pak se probojujte k mostu spojujícímu nádvoří a hlavní chrám. Jakmile porazíte všechny kostlivce, tak se vám odkryjí znaky nad hlavní bránou. Zatáhněte za stejně označené páky v daném pořadí a úroveň je hotová.

## INNER TEMPLE

Čeká vás hotové peklo. Do sytosti si užijete zašlapování slunečních dlaždic, které budou umístěny na těch nejnemožnějších místech. Velký pozor si při tom dejte hlavně na velká kyvadla, která vám uberou celý život jediným zásahem (vybíhejte ve chvíli, kdy jdou směrem nad vás). Až se dostanete do závěrečného sálu, tak vás čeká souboj s bossem. Ten stojí na plošině uprostřed a vy musíte uskakovat před jeho střelami. Jakmile z něj začne vycházet paprsek, tak zmizí štít na stojanu před vámi. Skočte k němu, vezměte si zářící artefakt a odneste ho na stojan v rohu sálu. Tím si odblokujete cestu do prakticky stejné pozice. Postup opakujte čtyřikrát. Po porážce protivníka rychle přeskákejte na středový sloup (vše se začne potápět), po kterém vyskáčete až na konec úrovně.

## BOGAD SWAMP TRAIL

Před vámi je úroveň, ve které je každá rada drahá. Je rozdělena na tři úseky a na každý z nich máte dvě minuty. Nemusíte se vůbec starat o životy, protože zde žádné ztratit nemůžete. Prostě to zkoušejte pořád dokola, dokud neproběhnete celou úroveň. Přejeme vám hodně štěstí.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Natáčení kamery
- **Křížek nebo Čtvereček »** Útoky
- **Křížek + Čtvereček »** Speciální útok (Leela a Bender)
- **Kolečko + Křížek »** Útok ze vzduchu (Leela a Bender)
- **Kolečko »** Skákání
- **Trojúhelník »** Interakce s okolím
- **R1 »** Zaměřování (Fry)/kotouly (Leela)
- **L2 a R2 »** Přepínání zbraní (Fry)

## BENDER'S BREAKOUT

Nyní se budou herní postavy rychle střídat. Začínáte jako Bender, který se musí rychle přesunout k poškozené vzpěře vpravo. Až ji robot zničí, tak se překážkovou dráhou dostaňte k vypínači, kterým si otevřete další chodbu. Zde vás budou otravovat malí roboti, na které musíte použít útok ze skoku. Pak si vždy v klidu počkejte, až budou paprsky ve vhodné pozici. V místnosti s čísly se podívejte nad dveře a namačkejte chybějící čísla. V poslední hale potom budete muset v malých arénách porazit několik robotů. Vždy si počkejte, až začnou houkat a zasunou bodáky. Do těch vysokých potom strčte a až je povalíte, tak je rozbijte útokem ze skoku. Na ty velké rovnou skočte.

## LEELA'S LAST LAUGH

Další na řadě je Leelo. Rychle zatáhněte za všechny páky na zadní stěně a na konci podobné překážkové dráhy, jakou absolvoval Bender, otevřete dveře vedoucí dál. Na řadě jsou jezdící pásy, které by měla Leelo díky své obratnosti bez problémů zvládnout. Následuje místnost se zadáváním čísel (8442222448). Nejobtížnější je hlavní úsek úrovně. Dostanete se do série chodeb s očíslovanými dveřmi, ke kterým musíte hledat Key Card (první dostanete před místností se zadáváním čísel). V některých místnostech jsou ovládací panely laserů, které vás mohou zabít jediným zásahem. Pokud chcete projít dál, tak je musíte vypnout. Pokud jsou ale v chodbě miny, tak je musíte naopak na chvíli zapnout (lasery za vás miny zničí). Na konci úrovně stačí proskákat po propadajících se dlaždicích a v poslední místnosti s lasery zatáhnout za páku.

## FRY FIGHTS BACK

Stejně jako oba kolegové před ním musí nejprve zatáhnout za tři páky a absolvovat překážkovou dráhu. Potom se dostanete do systému chodeb se známými očíslovanými dveřmi. Zpestřením jsou chodby s lasery, před kterými se musíte schovávat ve výklencích po stranách. Také vás čekají dvě místnosti se zadáváním číselných řad (1122448816 a 9081726354). Pak se budete muset prostřílet do haly, ve které se odehraje závěrečný souboj hry. Zde vám doporučujeme využít ke krytí jeden ze sloupů. Obrovský robot vás totiž bude zasypávat střelami a raketami, které ubírají poměrně dost zdraví. Zbystřit musíte ve chvíli, kdy uslyšíte krátkou sirénu. Robot otevře kryt na břiše a vypustí na vás malého létajícího robotka. Břicho je jeho jediným zranitelným místem, takže do něj začněte pálit co to dá (když budete za sloupem, tak se nemusíte bát ani těch naváděných robotků). Zničením robota hra končí.

**Jakub Holý**

# 100 TAJNÝCH TIPŮ PRO VAŠE NEJOBLÍBENĚJŠÍ HRY

**K oslavě konce léta jsme pro vás připravili 100 nejlepších tipů z vašich nejoblíbenějších her. Do nich!**

## METAL GEAR SOLID

**1** K odemknutí režimu Technická demonstrace v Training VR musíte následující režimy dokončit v tomto pořadí: Training, Time Trial, Gun Shooting a Survival. Teď se jen pohodlně usaďte a s údivem se kochejte pohledem na obrazovku, kde se vám otevře demo představující úchvatnou bitku v rekordním čase. Asi se trošku zastydíte...

**2** K odemknutí smokingu pro Snakea je třeba ukončit jednou hru a uložit ji. Pak začněte novou s uloženými daty a zahrajte si ji ještě i podruhé. Opět, až ji ukončíte, uložte ji a restartujte od začátku tak, že použijete data z druhé dokončené hry. Jakmile se teď Snake svlékne ze své potápěčské výbavy, bude mít pod ní skvělé sáčko ve stylu Jamese Bonda!

**3** Pro alternativní závěrečnou hudbu dokončete hru dvakrát, čímž odemknete Snakeův kostým (smoking, viz výše) a pak ještě dokončete hru potřetí. Závěrečná hudba se změní.

**4** Jestliže narazíte na Psycho Mantis, můžete žasnout nad sbírkou nových speciálních efektů. Například, hrajete-li pomocí DualShocku, Mantis vás požádá, abyste ho umístili na zem, kde pak způsobí, že bude vibrovat a hýbat se sám od sebe. Jestliže také máte paměťovou kartu, na které jsou jiné hry od Konami, Mantis z nich bude „číst". Voodoo!

**5** Dokončíte-li hru a přitom nepodlehnete mučení, zachrání Snake Meryl a do další hry se mu dostane ceny v podobě Bandany. Takto ozbrojeni máte neomezenou munici pro jakoukoli zbraň, kterou jste právě vybaveni.

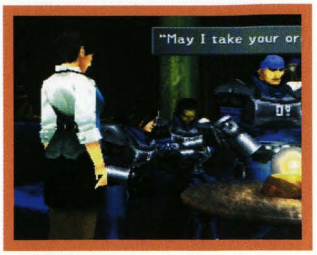
**6** K tomu, abyste přiměli Snakea běžet a zároveň přitom střílet, vytáhněte zbraň a pak zmáčkněte ◎ + ⊗ a použijte D-pad, díky kterému se bude Snake pohybovat. To se vám bude zvlášť hodit, až se budete pokoušet rozlousknout mise VR.

**7** K získání foťáku se potřebujete dostat do oblasti B2 (tank hanger). Na konci chodby vpravo ode dveří, kde jste bojovali s Ocelotem, je stěna, kterou poznáte podle viditelných prasklin. Použijte C4, čímž ve zdi uděláte díru. Za ní se nachází tajný prostor, kde najdete dveře na kartu. Použijte kartu z blízkých dveří a najdete foťák. Ten použijte na vyfotografování klíčových oblastí. Až fotky vyvoláte, objeví se strašidelné obrázky vývojářského týmu.

**8** Abyste mohli omrknout Meryl v negližé, když se převléká do strážnické uniformy, jděte za ní na záchod a během pěti vteřin, co bude vcházet, vběhněte do poslední kabinky. Rozehraje se FMV a uvidíte Meryl v kalhotkách.

**9** Dohrajete-li hru potom, co se vzdáte mučení, zachrání Snake Otacona a dostane za to Stealth suit do další hry. Máte-li ho, můžete se stát neviditelní.

**10** Pár drobností na závěr: Kodekový kód, kterým kontaktujete Meryl, je 140:15, a jestli potkáte Ninju, když jste oblečení do smokingu, bude v novém červeném obleku.




## FINAL FANTASY VII

**11** Snadné Chocobo races: Až budete závodit v pomalém tempu a nabírat energii, podržte R1 + R2. Pak rychle zmáčkněte ◎ a vrátí se vám nějaká energie. Až vychováte nebo nakrmíte Chocoba, můžete zmáčknout L1 nebo R1 a otočíte ho o 360 stupňů.

**12** Pro snadné battle square handicapy rychle za sebou mačkejte ◎ v průběhu handicapové sekvence „slot machine", která je v sekci Battle Square u Gold Saucer. Tím dosáhnete zpomalení a tak si budete moci vybrat jednodušší handicap. Bude to také fungovat během Cait Sith's Limit Breaks. Bonus!

**13** Abyste porazili Teyioha, zmáčkněte START na obrazovce, která zobrazuje vaše protivníky a až se objeví startovací čára, zmáčkněte SELECT a držte ◎, dokud nezbyde Chocobovi asi tak desetina životnosti. Pak zmáčkněte L1 + R1 + L2 + L2, abyste obnovili jeho energii a až se vrátí na dvě desetiny či více, znovu ji snižte na jednu desetinu. Dbejte přitom na to, že byste neměli životnost používat v zadním prostoru pozadí, leda v případě, že je Chocobo zelený nebo lepší.

**14** Až dokončíte Prezidentskou misi (Presidential Send-Off) a získáte od Hediggera cenu, zmáčkněte □, ◎, ⊗ nebo △, čímž donutíte Clouda, aby se vám předvedl v různých pózách. Také můžete zmáčknout SELECT, načež se objeví okno nad časovačem. Porozhlédněte se pak po nepřátelích. Od té chvíle kdykoli budete napadat nepřítele během výběru, podívejte se na okno a uvidíte jeho okamžité HP a jméno. Tenhle trik se docela hodí, ale nezapomínejte, že funguje jen při aktuální bitvě.

**15** K odemknutí minihry Black Jack dokončete hru normálně a nechte kredity rolovat. Pak zmáčkněte R2, L1, R2, R2, ↑, ⊗, →, ◎, ↓, △, L2, R1, R2, L1, □, □ na obrazovce Konec/The End. Zvuk vám potvrdí, že kód byl zadán správně. Zmáčkněte START a začněte hrát novou hru.

**16** Chcete-li se svými svěřenci rychle zmizet z bitvy, držte L1 + L2 až do té doby, než se jim podaří utéct. Tenhle trik ovšem funguje v případě divokých příšer, ne bossů.

**17** Na začátku hry, poblíž stánku s lístky v Alexandrii, přimějte Vivi, aby se přiblížila k dívkám se švihadly a zapojila se do hry. Zmáčkněte ⊗ a budete skákat. Dobře si to však naplánujte, ať skáčete v dobrém tempu. Po 20 skocích získáte deset Gilů. Padesát vynese Cactaur Card, sto Genji Card, za dvě stě získáte Alexandria Card, za tři sta Tiger Racket Care a za tisíc King of Jump Rope, což je klíčový předmět.

**18** Hru pro dva hráče můžete vybrat v hlavním menu, kde zvolíte „Battle Control", zvýrazníte „Custom" a zmáčknete ⊗ Objeví se obrazovka se všemi postavami, které máte, a spolu s nimi několik ovladačů, takže prostě přesuňte ovladač k postavám a vyberte si tu, kterou chcete, aby měl druhý hráč.

**19** Pro alternativní závěr musíte dokončit hru a mít ve svém inventáři Cinnovo kladivo.

**20** Pro jiné alternativní zakončení zase musíte na konci hry mít „Save The Queen".

**21** Abyste změnili výšku letadlové lodě, nastavte ji na autopilota a pak jednoduše při letu mačkejte ↑ nebo ↑

**22** Chcete-li Lowellův autogram získat co nejdřív, hned jak uvidíte čekající fanoušky v divadle, běžte rovnou do domu umělců v divadelní čtvrti a promluvte si s ním. Požádá vás sice, abyste to nikomu neříkali, ale dá vám autogram, který je zároveň klíčovým předmětem.

**23** V ulicích Alexandrie najdete Hippaula a jeho matku. Promluvte si s matkou. Až se domluvíte na tom, že se společnými silami pokusíte snížit jeho váhu, objeví se závod. Zmáčkněte ◎ a ▣, abyste mohli běžet. Závod skončí, až budete oba za cílovým sloupem. Hippaulův level se zvýší tím víc, čím víc budete závodit, a zároveň platí: čím vyšší level, tím rychleji běhá. Za každých deset levelů vám jeho matka dá kartičku. Vyhrajete následující: Level deset - Wyerd Card, level 20 - Carrion Worm Card, level 30 - Tntarian Card, level 40- Armstrong Card, level 50 - Ribbon Card, level 60 - Nova Dragon Card, level 70 - Genji Card a level 80 - Atlete Queen - klíčový předmět.

**24** Abyste získali Excalibur, kupte Magic Fingertip z aukční síně a jděte do Duguerra. Tam ho dejte starému muži, který shání knížku o Edionech, a on vám za to dá Excalibur.

**25** Dostanete-li se do Memorie během 12 hodin od začátku hry, dostanete Excalibur číslo 2.

**26** Jestli na začátku hry hrajete jako Steiner (a hledáte princeznu Garnet), vraťte se ke královně Brahne a dostanete zadarmo Silk Shirt, hedvábnou košili.

**27** Jděte do pokoje v Quan's Dwelling a zkontrolujte hodiny. Objeví se „!" , a když pak prozkoumáte vnitřek hodin, najdete Running Shoes, boty na běhání.

**28** Jestli nepřítel uvalí na Freyu Gradual Petrovy nebo Death Sentence, ať použije Jump, a to až do konce hry, protože Jump zastaví odpočítávání od chvíle, kdy se ke skoku odrazí až do chvíle, než dopadne.

**29** Až se dostanete do Memorie, pořád směřujte vpravo, hned jak vstoupíte. Tak byste měli získat Freyinu poslední zbraň a naučíte se Dragon's Crest, s jehož pomocí způsobíte nepříteli 9999 Damage.

**30** Jestliže porazíte většinu příšer Lindblimu během Festivalu Honu a půjdete do Obchodního centra, uvidíte Viviho, kterého honí jedna slabá příšerka.

**31** Na čtvrtém disku získejte Gold Chocobo a vraťte se po explozi na Shimmering Islands. Uprostřed toho, co zbylo, použijte Dead Pepper, a získáte Zidane's Ultimate Weapon.

**32** Na třetím disku je Treno Card Tournament. Prohlédněte si všechny ATE. Až se bude Vivi rozhodovat, jestli má jít domů, řekněte mu, že ne, a následující ATE s Vivim vám ukáže Maria, který získá Namingway Card. V druhém kole turnaje pak na Maria narazíte. Musíte ho porazit, a tak získáte Namingway Card.

**33** Jděte v Daguerru do hospody s Namingway Card a sestupte za knihovnou po žebříku. Promluvte si s mužem a on vám nabídne, abyste si změnili jména.

**34** Chcete-li vidět celý obličej Amaranta, musíte ho porazit u Madain Sari. Až bude vidět, jak se vzdává, začne se kamera stáčet od země až k jeho tváři.

**35** Až budete v jakékoli bitvě, zmáčkněte SELECT, čímž získáte tipy od Moogle, které vám poradí, jak porazit své nepřátele. Stejný trik získáte v nabídce save menu, chcete-li informace o jednotlivých postavách v levelu.

## GRAN TURISMO 2

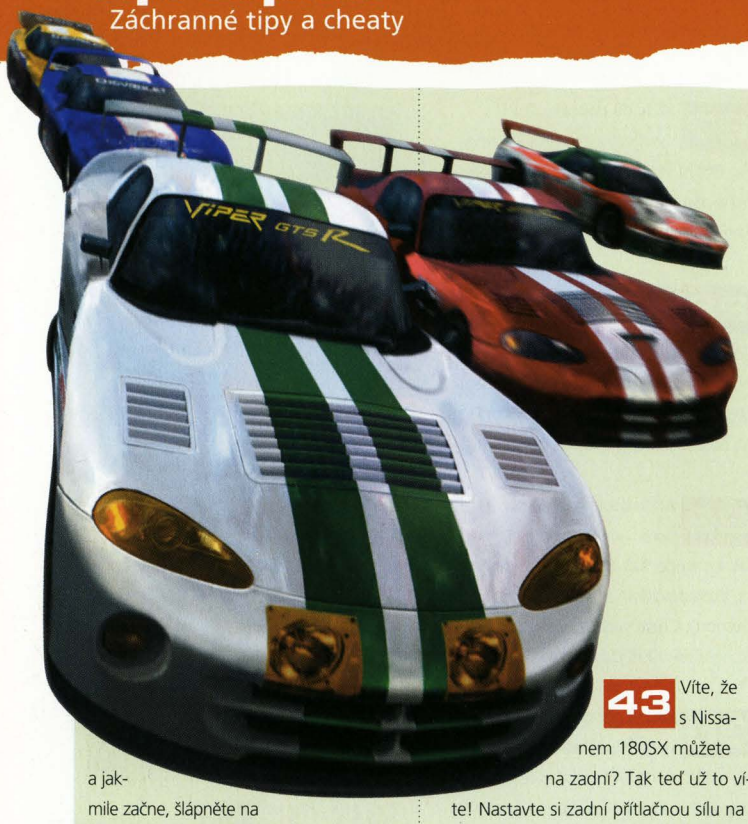
**36** Získejte „A", „B", „mezinárodní A", „B" a „C", čímž odemknete Super Licence option v nabídce licencí.

**37** Jakmile odemknete Super Licence option, získejte licenci, abyste mohli odemknout závod Event Snythesizer race v lize Gran Turismo.

**38** Abyste získali „medaili nemotorů" (malý zelenožlutý objekt pod licencemi na stavové obrazovce), musí vám uniknout bronzová medaile o 0,3 až 0,5 vteřin. Není to zrovna jednoduché!

**39** K získání skip-loadových kreditů se nejdříve ujistěte, že máte dvě paměťové karty, a pak naloadujte hru a kupujte hodně aut. Uložte na první paměťovou kartu a pak jděte na obrazovku správy souborů /file management/ a zkopírujte uloženou hru na druhou paměťovou kartu, takže obě karty budou obsahovat stejný uložený soubor. Teď reloadujte hru a prodejte všechna auta z paměťové karty, pak teprve přesuňte všechna auta zpátky z druhé paměťové karty. Neustále opakujte.

**40** Abyste dosáhli skrytého drag stripu v Leguna Seca Raceway, zúčastněte se tam jakéhokoli závodu




**43** Víte, že s Nissanem 180SX můžete a jakmile začne, šlápněte na na zadní? Tak teď už to víte! Nastavte si zadní přítlačnou sílu na co nejvyšší hodnotu a přední přítlačnou sílu na co nejnižší. Převodovku nastavte na širokou a pneumatiky vpředu i vzadu na tvrdé. Jakmile budete mít hotovo, jděte na Leguna Seca raceway a odstartujte. Jeďte co nejrychleji a jestliže máte dostatečnou rychlost, auto se zvedne na zadní. Teď rychle přidávejte plyn a pojedete až 635 km/h!

to, dokud není startovací čára zhruba dvě až tři délky (auta) za vámi. Pak se otočte o 180 stupňů, takže uvidíte, odkud jste přišli. Jeďte vpřed a proti zdi na levé straně uvidíte nenápadná vrata. Jsou v divném úhlu, takže zajeďte do rohu, kde se setkávají vrata se zdí. Plyn mějte stále u podlahy a snažte se otočit koly tak, abyste se do vrat vešli. Jakmile se ocitnete na druhé straně, dejte se doleva po vnějším okruhu cesty a zmáčkněte START, čímž hru pozastavíte. Počkejte, až se na obrazovce objeví „u" ze slova „Continue", zrušte pauzu a pak pokračujte naznačeným směrem.
Po chvíli dorazíte ke skrytému drag stripu, obklopenému obvodovou zdí, takže zpomalte a jeďte okolo, dokud neuvidíte vjezd dovnitř. Teď už vás nemůže nic zastavit.

**41** Nezapomínejte na to, že jestliže čekáte na nový motor, ale na parkovišti s ojetými auty právě nic nemají, můžete se vrátit a zeptat se znovu až po několika dnech. Mazda AZ-1 se například objevuje jen některé dny v týdnu, takže se vyplatí si na ni v ten správný den počíhat.

**42** Až budete v Max Speed testu a budete chtít ještě zvýšit svou rychlost, otočte se, jeďte zpátky a dosáhnete rychlosti, kterou si přejete. Pak se zase obraťte a dokončete závod.

**44** Vždycky se vás ptáme, které auto je ve hře nejrychlejší. Někteří z vás si myslí, že je to Suzuki Escudo Pine Peak Version nebo možná Nissan Skyline. Náš tip je ale jiný. Podle nás je nejrychlejší TVR Speed 12 (verze, která je za výhru v závodě, ne verze, kterou můžete koupit). Jestliže ho patřičně upravíte: závodní zavěšení kol, vylepšená převodovka, snížená kola (pro lepší aerodynamiku) a vysoká přítlačná síla (úpravy předního a zadního spojleru), takže auto se nebude při závodě zvedat, můžete dosáhnout rychlosti až 262 mil/h při závodění na testovacím okruhu. Nezapomeňte, že Toyota GT One Road Car '98 to vytáhne tak na 266 mil/h!

**45** Mezi další dobré značky patří Ford RS200 Rally - pro závody s nižším počtem koní v motoru, Opel Tigra Ice Rally pro všeobecné schopnosti na okruhu a Ford Focus Rally pro jakýkoli vytrvalecký závod - vyniká hlavně v zatáčkách.

## TEKKEN 3

**46** Abyste odemkli Doktora Boskonovitche a mohli s ním hrát, musíte čtyřikrát dokončit režim Tekken Force. Pokaždé, až budete hrát, dostanete za odměnu klíč, který je nejdřív měděný, pak stříbrný a nakonec zlatý. Až budete hrát počtvrté a porazíte Heihachiho, odemknete Final Stage Challenge, a tam se setkáte v tváří v tvář doktoru Boskonovitchovi. Když ho porazíte, odemknete ho na obrazovce pro výběr postav. Jedno varování: za moc nestojí.

**47** Existuje mnoho způsobů, jak odemknout minidinosaura Gona v rámci herních postav. Pro začátečníky: můžete hrát v režimu Survival a získejte alespoň třetí místo v hodnocení. Pak zadejte GON jako své jméno. Můžete taky zkusit dokončit hru s Dr Boskonovitchem. Anebo porazte Gona v režimu Tekken Ball, a tím ho odemknete, anebo získejte KO v režimu Arcade, a to v pátém či šestém kole, přičemž ztratíte pouze kolem 5% energie. Tak se z Gona stane váš další oponent a jestli ho porazíte a dokončíte hru, bude odemknutý. Objeví se hned napravo od horní řady postav na obrazovce pro výběr postav v režimu Arcade.

**48** Jednoduchý způsob, jak odemknout Dr Boskonovithce v režimu Tekken Force, je využít Gona jako postavy a pak pořád a opakovaně mačkat ◎. Je to možná nuda, ale funguje to.

**49** V režimu Practice je možné nahrát si svoje komba. Jednoduše vyberte nabídku Freestyle, na obrazovce Freestyle Options zmáčkněte L1 + L2 + R1 + R2 + ◎ a pak zmáčkněte ↓ + SELECT, abyste mohli nahrát nebo znovu přehrát kombo.

**50** Chcete-li předvést supermove doktora Boskonovitche (ten není důmyslně uvedený v seznamu příkazů), zmáčkněte ◎ + ⊗ + Away a pak ↑.

**51** Existuje několik způsobů, jak získat třetí kostým pro různé postavy. Nastavte si herní volby pro jedno kolo a pak si vyberte režim Versus. Vyberte Kin versus Xiaoyu a souboj hrajte 48x. Po 47 soubojích získá Xiaoyu svůj třetí háv a po 48. získá ten svůj zase Jin. Abyste získali třetí kostým pro Gun-Jacka, vyberte v režimu Versus Gun-Jack Vs Gun-Jack a zahrajte si soubor šestkrát. Třetí kostým pro Annu: vyberte si v režimu Versus Anna vs Anna a hrajte souboj 14krát. Abyste kostýmy mohli uložit, musíte dohrát režim Arcade s postavami v jejich třetím kostýmu.

**52** Chcete-li hrát jako Tiger (taková druhá tvář Eddyho Gordoa), dokončete hru se všemi devíti standardními postavami a s devíti tajnými postavami, pak na obrazovce pro výběr postav označte Eddy a zmáčkněte △. Nezapomeňte, že Tiger má také své specifické zakončení, sekvenci, která se odehrává na jednom z opuštěných míst v Divadle.

**53** Jakmile se podíváte na zakončení Gun-Jacka, které tak přibude do Divadla, dokončete hru znovu a použijte přitom Gun-Jackův tajný třetí kostým. Zakončení pak bude trošičku jiné. Zároveň se změní i jeho označení v divadelním okně.

**54** V *Tekkenu 3* je spousta skrytých režimů a přídavků. Tady je návod, jak je odemknout: k odemknutí režimu Tekken Ball mode (roztomilá minihra) je třeba porazit režim Arcade s jakýmikoli deseti postavami. K odemknutí režimu Theatre (prohlížeč zakončení jednotlivých postav), dokončete režim Arcade s deseti počátečními postavami. Až odemknete všech 22 zakončení hry a prohlédnete si je, objeví se další nové možnosti v režimu Theatre, mezi ty nejlepší patří například to, že se můžete podívat na zakončení z jiných dvou her Tekkenu (samozřejmě ale musíte mít disky, to je jasné).

**55** Jestli si chcete prohlédnout různá intra, musíte odemknout režim Theatre a mít ty samé postavy jako

v úvodu, jen ve druhém kostýmu. Odemknete-li všech 21 postav, budete si moct prohlédnout, jak se původní postavy vyměňují za ty skryté.

**56** Nemůžete porazit nepřátele CPU? Pak můžete odemknout všechny skryté postavy, režimy a kostýmy tak, že si režim Versus zahrajete proti dalšímu člověku. Až dokončíte stou bitvu, pomalu se začnou odemykat položky, a to v pravidelných intervalech po 50 zápasech. Takže: chcete-li odemknout úplně všechno, museli byste dokončit 750 bitev. Ale za tu srandu to přeci stojí, ne?

## WWW SMACKDOWN 2!: KNOW YOUR ROLE

**57** Abyste mohli odemknout extra vlastnosti, dokončete šestý rok v režimu Season. Anebo, když dokončíte No Way Out (pátý rok), uložte hru a pak jen hrajte Wrestlemanii a vyhrajte zápas.

**58** Začněte zápasem v Hardcore nebo Falls Count Anywhere a dostaňte se do zákulisí. Jděte do šatny číslo 1 a jakmile budete uvnitř, uvidíte po pravé straně na stěně dvě železné trubky. Vašeho oponenta hoďte na stěnu mezi trubky, zeď se zboří a objeví se tajný šatník.

**59** Až budete v tajném šatníku, použijte na nepřítele Irish Whip směrem na pravou stěnu a tak vznikne velká díra, vedoucí do sprchy. Až tam budete bojovat, odhalí vám kamera autogramy slavných hvězd.

**60** Jděte do přízemí č.1 a uvidíte šipku vedoucí na parkoviště a po pravé straně zablokované dveře. Napravo ode dveří je železný plot. Tam hoďte pomocí Irish Whipu svého nepřítele a v plotu zůstane díra. Ta vás dovede do tajné místnosti s bojlerem.

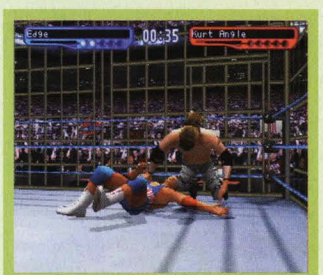
**61** V horním pokoji pro VIP je krb. Použijte Irish Whip a váš soupeř v něm skončí. Spadne obraz. Na televizi stojí váza - tu můžete použít stejným způsobem. Až budete vycházet, uvidíte automat. Na něj můžete vylézt.

**62** Abyste mohli jezdit s vysokozdvižným vozíkem, zmáčkněte R1 a dostanete se dovnitř. Pak používejte D-pad (tlačítkem ⊗ můžete troubit). Chcete-li porazit svého soupeře, nejdřív ustupte do patřičné vzdálenosti (asi tak do třetiny obrazovky) a pak zmáčkněte △, abyste jeli rychleji. Až naberete rychlost, zmáčkněte ⊗ a s kvílením zabrzdíte. Měli byste klouzat stranou a tak rozmáznout protivníka.

**63** Abyste se v zápase Hell In A Cell dostali ven, musíte se ponořit do postranních panelů ve středu. To uděláte tak, že při běhu zmáčknete □. Až budete venku, zmáčkněte R1, čímž se dostanete nahoru a pak vyberte vhodný pohyb, kterým vzdálenost přeletíte.

**64** Chcete-li při používání Jeffa Hardyho (nebo kohokoli jiného s high-flying finisherem) získat rychlejší top rope speciál, vyběhněte proti nepříteli, až budete mít „smackdown!" a pak rychle zmáčkněte △, □, R1. Odlepíte se od něj a přistanete na vršku napínače.

**65** Jestli chcete odemknout Stone Cold Steve Austina, hrajte v režimu Season a dostaňte se v zápase Comeback k WWF Blacklashovi (když je hostujícím rozhodčím). Jestli vyhrajete, odemknete ho.



## ISS PRO EVOLUTION 2

**66** K odemknutí týmů European a World All-Star je třeba dokončit International Cup při jakékoli obtížnosti a pak uložit hru. Nové týmy se pak objeví na obrazovce s výběrem týmů v režimu Exhibition.

**67** Abyste mohli odemknout tréninkové hřiště Club House pro pravidelné zápasy, musíte vyhrát Konami Cup na jakémkoli stupni obtížnosti. Uslyšíte sice zvuky z publika, ale žádné publikum zatím nebude.

**68** Jestli chcete získat neomezený počet editovaných hráčů v režimu Master League, kupte jakéhokoli editovaného hráče do vašeho týmu. Pak ho z této kategorie na obrazovce s přestupy vymažte. Tento hráč vám zůstane v týmu Master League, ale už nebude zabírat místo jako editovaný hráč v souboru s nabídkami. Tímto způsobem můžete vytvořit neomezený počet hráčů (ačkoli v souboru se vám nabízí jen 22 políček).

**69** Máme pro vás nabídku expert free kick: jestliže střílíte ze vzdálenosti 16-23 metrů, určitě při kopání zmáčkněte ↓ a použijte zhruba tři čtvrtiny energetického sloupce. Zmáčkněte □ pro střílení a pak mačkejte ← nebo → pro stočení. Jestliže kopete ze vzdálenosti 24-35 metrů, prostě zmáčkněte □ a budete střílet, pak nechte zaplnit zhruba tři čtvrtiny energetického sloupce a opět použijte ← nebo → pro stočení. A poslední rada: střílíte-li z větší vzdálenosti, vyberte na to vhodného hráče (takového, který umí z této velké vzdálenosti kopat), naplňte energetický sloupec ze tří čtvrtin, při běhu zmáčkněte ↑ a pak určete směr míče šipkami ← nebo →.

**70** Jen málo lidí to ví, ale opravdu je možné odemknout týmy Classic Euro a Classic World All-Star ve hře *ISS Pro Evolution 2* (mezi jinými tam najdete hvězdy jako je Pele, Maradona, Gullit, Antona atd.). Co k tomu potřebujete? Pouze vyhrát International League v plné sezóně.

**71** Nezapomeňte, že L1 je klíčem ke všem skvělým pohybovým trikům. Lze ho použít v kombinaci s ⊗ nebo ⊗ (přihrávka) nebo s △ pro točený míč a zmáčknete-li tlačítko několikrát za sebou, získáte přešlapy. Také je možné mačkat ⊗ + □.

## GRAN TURISMO

**72** K odemčení režimu high resolution musíte získat mezinárodní licenci A a pak vstoupit do GT League. Vyhrajete-li všechny čtyři poháry včetně GT World Cup, získáte nový režim. Druhá možnost je zkusit dokončit všechny dráhy v režimu Arcade a to s nastavením obtížnosti Hard.

**73** Chcete-li získat bonus v podobě sekvence FMV, získejte bonusové tratě a pak skončete na prvním místě ve třídě „A", „B" a „C" s nastavením obtížnosti Normal nebo vyšší. V nabídce „Bonus Items" se pak objeví bonusová nabídka „Start Video".

**74** Jestliže získáte všechny zlaté medaile v licenčních testech třídy „B", můžete odemknout Chrysler Copperhead Concept Car. Můžete ho získat i tak, že se umístíte na první příčce v UK vs US Championship.

**75** Za menší peníze si můžete koupit řekněme takového Dodge Viper GTS, ale nedělejte s ním žádné úpravy. Zkuste s ním Normal Car (Commercial Cars) Championship. Je tam pět závodů, z nichž každý má pět kol a za každý závod získáte 50 000 kreditů plus dalších 100 000, když zvítězíte i celkově.

**76** V garáži odemknete Chrysler Dodge Copperhead Concept Car (červený) a pak hru uložte na paměťovou kartu. Tu potom vyjměte, začněte novou hru a vyberte si z domácí nabídky „Trade". Budete upozorněni, ať vložíte kartu do druhého slotu, takže to udělejte a počkejte na konec natahování. Z garáže si pak vyberte Concept Car. Normálně byste museli zaplatit nějaké peníze, ale tentokrát se cena rovná „0" kreditů. Pak se vás zeptají, jestli chcete ještě nějaké auto, takže odpovězte, že ano, a vyberte si znovu Concept Car. To opakujte tak dlouho, dokud nebudete mít maximální počet - tj. sto aut.

**77** Abyste mohli hrát Memory Card Battle s jedinou kartou, natáhněte si z karty data, pak ji vyjměte a zasuňte do druhého slotu. Tímto způsobem můžou bitvu sehrát dva hráči.

**78** Abyste si ušetřili místo na kartě, hrajte v režimu Arcade. Pak zvolte exit, vstupte do režimu Simulation a uložte. Informace z režimu Arcade a Simulation budou uložené pohromadě, čímž se úložné místo na kartě efektivně využije a ušetří. GT přeci nemusí pohltit vaší paměťovou kartu stejně jako váš život.

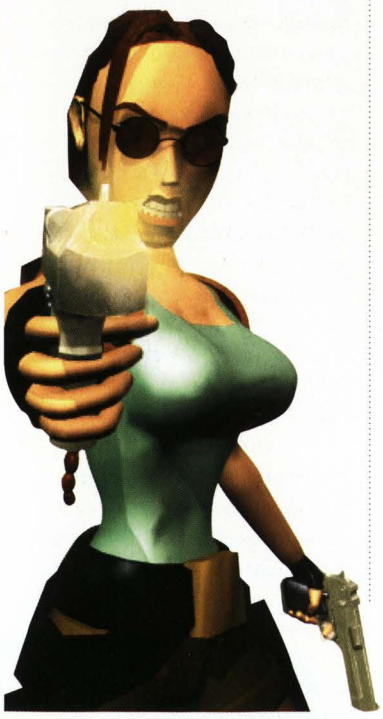
## TOMB RAIDER

**79** Abyste mohli provést gymnastickou otočku ve vzduchu místo skákání dopředu a dozadu se zmáčknutým rollem, zmáčkněte opačnou šipku. Například: když skáčete dopředu, ihned zmáčkněte ↓ a Lara udělá ve vzduchu otočku. Když nic jiného, alespoň to dobře vypadá.

**80** Chcete-li se ponořit do vody, utíkejte k ní tak, že budete držet tlačítko na běh a pak zmáčkněte a držte ▢, ⊗ a R1.

**81** Pro všechny zbraně zmáčkněte SELECT a dostanete se na obrazovku „inventory". Zmáčkněte L1, △, L2, R2, R2, L2, ○ a L1.

**82** Pro přeskočení mezi levely zmáčkněte SELECT a dostanete se na obrazovku „inventory". Zmáčkněte L2, R2, △, L1, L1, ○, R2 a L2.



## QUAKE 2

**83** Úspěšně dohrajte hru do konce v nastavení Easy a uložte. Tak si odemknete možnost zabíjení na jeden zásah a „weapons stay" pro multiplayer.

**84** Úspěšně dohrajte hru do konce v nastavení Medium a uložte. Tak si odemknete možnosti „Game Speed", „Blast Force", „One Hit Kill" a „Weapons stay" pro multiplayer.

**85** Úspěšně dohrajte hru do konce v nastavení Hard a uložte. Tak si odemknete možnosti „Unlimited Ammo", „All Weapons", „Game Speed", „Blast Force", „One Hit Kill" a „Weapons Stay" pro multiplayer.

**86** Na obrazovce stroje enigma zadejte jako heslo SMPSMDMILK a ona zabliká zeleně. Potom vložte URLINGGAMBER, čímž odemknete všechny postavy v multiplayeru, bonusové levely, všechny tajné kódy, galerie a další aspekty a informace.

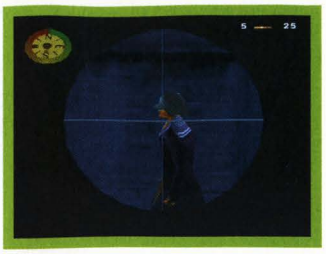
**87** V multiplayeru stiskněte ↑, ↓, ← + ▢ poté, co se zabijete nepřítele. Jméno vašeho padlého soka pak pronese zlověstný hlas. Rovněž můžete po zabití protivníka stisknout ▢, ▢. A když jim vezmete munici, uslyšíte děsivý smích.

**88** Na všech úrovních se vyskytují psi. Když po nich hodíte granát, můžete se pak jen chechtat, jak jej vezmou do tlamy a ponesou svému pánovi!

**89** Když na všech levelech získáte hodnocení „Excellent", dostanete válečný řád. Stejně tak když nic nezvolíte v hlavním menu, objeví se nakonec FMV sekvence s bizarním německým a anglickým překladem.

**90** Pokud chcete získat výhodu nad některým ze svých nic netušících kamarádů, vložte do stroje enigma jako heslo JIMMY, GUNTHER, MANON, ROBBIE, ULF, HELMUT nebo HEINRICH a odpovídající postava se stane v multiplayeru neporazitelná.

**91** Chcete-li změnit zvuk vydávaný nepřátelskými alarmy, vložte jako kód na obrazovku stroje Enigma BRADALARM.



**92** Chcete-li si prohlédnout kolekci fotografií vývojového týmu, vložte na obrazovku stroje Enigma jako heslo DWIMOHTEAM.

**93** Pokud chcete odemknout psa, dinosaura, Winstona Churchilla a Williama Shakespeara, vložte WOOFWOOF, SSPIELBERG, FINESTHOUR a PAYBACK jako kódy do displeje. Když vložíte jako kód SPRECHEN, všechny postavy ve hře budou mluvit anglicky.

## GRAND THEFT AUTO

**94** Pokud chcete jezdit na stranu, začněte dělat „koblihy" na místě, kde nejsou žádná auta a zhruba o dvacet sekund později se vaše auto začne otáčet. Jakmile k tomu dojde, dupněte na plyn a pojedete na stranu.

**95** Chcete-li změnit hudbu, stiskněte START, čímž hru zastavíte a poté vložte CD dle vlastní volby. Začněte znovu hrát a pokaždé, když se dostanete na nějaké místo ve hře, spustí se náhodná skladba z vašeho CD.

**96** Na vrcholu budovy na druhém levelu je ukrytý tank. Nejsnadnější způsob, jak jej nalézt, je aktivovat kód „Display Co-ordinates" (vložte jako jméno BLOWME) a jděte na souřadnice x30, y175. Po schodech vylezte nahoru na budovu, vlezte do tanku a sjeďte z římsy.

**97** Chcete-li se převléci do jiných šatů, jděte na nádraží a tam přistupte k nejbližší zdi. Stůjte v klidu a napalte to do zdi raketometem, tak vaši postavu zapálíte, pak jděte na koleje a pusťte do vaší postavy elektrický proud. Když se postava vrátí, měla by být oblečená do hadrů z PC verze hry.

**98** Vložte jako jméno hráče BSTARD a získáte všechny zbraně, neomezeně munice, možnost výběru levelu, 99 životů, brnění, kartu na propuštění z vězení, koordinovaný displej, budete maximálně hledaní policií a navíc získáte 5x bonus.

**99** Chcete-li se stát neporazitelnými v celé hře, stiskněte v hlavním menu ▢, △, ○, ⊗, ⊗, ○, △, ▢.

**100** Chcete-li vymazat jakoukoli policejní aktivitu, jednoduše vložte jako jméno hráče CHUFF.

# TIPS EXPRESS

## Grand Theft Auto Collector's Edition

**Jak se vám může zločin pořádně vyplatit!**

### Grand Theft Auto

Namísto jména zadejte následující kódy. Chcete-li zadat více kódů, zadávejte je postupně.

| | |
|---|---|
| WEYHEY | 9 999 990 bodů |
| SATANLIVES | 99 životů |
| TURF | všechna města |
| GROOVY | všechny zbraně |
| PECKINPAH | všechny zbraně a štít |
| BLOWME | zapnutí souřadnic |
| HANGTHEDJ | God mód |
| BSTARD | všechna města, 99 životů, neomezená munice a všechny zbraně |
| SKYBABIES | výběr levelu |
| CHUFF | hra bez policie |
| EXCREMENT | násobí x5 |

### Grand Theft Auto: London 1969

Namísto jména zadejte následující kódy. Více kódů zadávejte postupně.

| | |
|---|---|
| HAROLDHAND | všechny cheaty |
| BIGBEN | 9 999 990 bodů |
| MCVICAR | 99 životů |
| RAZZLE | všechny levely |
| GRASS | hra bez policie |
| SWEENEY | zapnutí souřadnic |
| DONTMESS | všechny zbraně |
| TOODLEDUP | všechny zbraně a štít |
| SIDEBURN | násobí x5 |
| OLDBILL | zadání maximálního levelu |

### Grand Theft Auto 2

Namísto jména zadejte následující kódy. Více kódů zadávejte postupně.

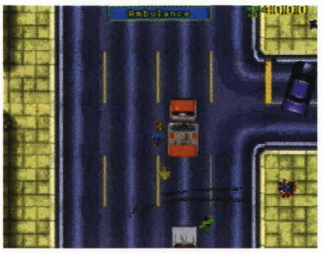
| | |
|---|---|
| ITSALLUP | odemčení všech oblastí |
| MUCHCASH | peníze navíc |
| NAVARONE | všechny zbraně |
| BSTARD | všechny oblasti a zbraně, neomezená munice a zdraví |
| LOSEFEDS | hra bez policie |
| BLOWME | policejní honičky |
| LIVELONG | neomezené zdraví |
| DESIRES | nejvyšší level |
| HIGHFIVE | násobí x5 |
| BIGSCORE | milión bodů |
| NOFRILLS | zadávání skriptů |
| WUGGLES | mód pro ladění* |

***V debug módu můžete stisknutím tlačítek na druhém ovladači aktivovat skryté cheaty:**

| | |
|---|---|
| 100 000 dolarů | □ |
| změna levelu | ○ |
| zapnutí/vypnutí popularity | L1, L2 nebo R1 |
| zapnutí/vypnutí souřadnic | SELECT |

### Nalaďte si rádio

Máte-li v autě puštěné rádio, můžete měnit stanice tlačítkem ↑.



## Sheep, Dog 'N' Wolf

**Jak přeskakovat levely a kdovíco ještě? Přinášíme skvělé cheaty na tuhle klasiku od Warner Bros.**

### Přeskakování levelů

Do dalšího levelu se na kterémkoli místě hry přesunete stisknutím ↑, □, △, □, △, ○, ↑

### Skrytý level v Back in Time

Do skrytého levelu se dostanete z Back in Time tak, že dveřmi vedoucími do Back in Time projdete opačným směrem. Jak prosté!

### Skrytý level v Autumn

V hale v levelu Autumn se dejte doprava. Až narazíte na černou zeď, dvakrát jí proskočte a dostanete se do skryté haly. Projděte dveřmi na jejím konci.

### Všechny bonusy

Chcete-li si prohlédnout všechny bonusové materiály a veškerou nápovědu bez sbírání hodin, postupujte následovně. Vypněte autosave a seberte ve hře alespoň troje hodiny. Až to uděláte, kupte si za tyto hodiny bonus. Prohlédněte si ho a opusťte bonusovou obrazovku. Stiskněte tlačítko START a hru bez uložení skončete. Nahrajte uloženou hru a za hodiny si tentokrát kupte jiný bonus. Tak můžete pokračovat, dokud si neprohlédnete všechny.

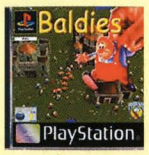
### Přeleťte nad hlavou Samovi

V tajném levelu seberte větrák. Na voru dojeďte na pevninu, kde čeká Sam, a větrákem přisuňte vor ke břehu. Několikrát na voru poskočte, znovu použijte větrák a to celé opakujte, dokud se nedostanete na pevnou zem. Až tam budete, můžete pomocí větráku létat Samovi nad hlavou.

# Baldies

**Chcete vědět, jak rozšířit vaši plešatou říši?**
Jsou tu tipy na nejnovější strategii pro PSone!

INFO




■ **VYDAVATEL:** Phoenix ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Edgies ■ **RECENZE:** PSM66 - 7/10

Bláznivá, šílená, ale i zábavná strategie. Jedna z nejosobitějších her pro PSone a také jeden z nejlepších titulů vydaných v tomto roce.

### ROZMNOŽTE BALDIES

Aby se vám to podařilo co nejrychleji, budete potřebovat co nejvíc těch malinkých mizerů, takže své Baldíky rychle nažeňte domů. Až budou uvnitř, všechny až na dva plešouny-stavitele přesuňte do rozmnožovací místnosti. Uvidíte, že brzy se z domu začnou hrnout noví plešounci. Jakmile budete mít slušnou armádu (zhruba deset), přeměňte Baldies zpátky na stavaře. Počkejte, až se dům upgraduje na třetí úroveň, a všechny Baldies, kteří jsou venku, přesuňte dovnitř a opět všechny stavaře (tedy kromě čtyř), přeměňte na rozmnožovatele. Tím dosáhnete maximálního možného rozmnožení pro váš dům.

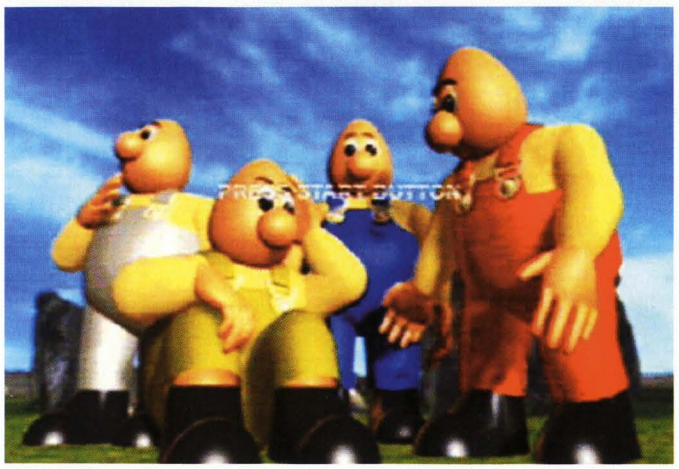
### ANDĚLSKÁ KŘÍDLA A LOPATA

Použijte postup popsaný výše a počkejte, až budete mít 20 plešounů. S touto novou posilou postavte tři domy první úrovně, do nichž umístíte po jednom stavaři. Neustále přeměňujte Baldies z domu ve třetí úrovni na stavaře. Jakmile dokončíte třetí dům v první úrovni, změňte všechny Baldies venku na dělníky. Až se červený sloupec energie naplní zhruba do třetiny, objeví se nabídka „lopata" a „andělská křídla" (shovel, angel wings). Ty můžete použít k vystavění vesnice.

### POSTAVTE VESNICI

Všechny domky první úrovně naplňte plešouny a ujistěte se přitom, že alespoň jeden z nich je stavitel a ostatní rozmnožovatelé. Brzy budete moci domy - jeden po druhém - upgradovat. Až se dům rozšíří, přesuňte dovnitř další Baldies, ať není prázdný. Pomocí andělských křídel může několik plešounů létat do domu, a to kdykoli.

V téhle chvíli je možné každé budově začít udělovat specifickou funkci. Upgradujte první dům na Kasárna třetí úrovně (Barracks), z dalšího udělejte Vědeckou laboratoř druhé úrovně (Science Lab) a poslední změňte na Dům s přistávací plochou páté úrovně (House and Helipad). Až skončíte, přesuňte přebývající stavaře v domech do rozmnožovací místnosti, abyste zajistili nové přírůstky.



## JAK ZNIČIT VLASÁČE

### DRŽTE SE PLEŠÍ, JASNÉ?

Základní metodou, jak zaútočit na Hairies, je buď to, že je zajmete, nebo zničíte nepřátelské budovy pořádným výbuchem. To můžete udělat opět dvojím způsobem. Jestliže máte miny, hoďte tuto zbraň třetí úrovně vedle nich. Nejvíce škody naděláte, jestliže miny umístíte do blízkosti dvou a více staveb. Odpálit je lze buď tak, že použijete zvířata nebo obětujete milovaného Baldíka. Každá mina zničí zhruba 20 vlasáčů v jednom domě.

Jestli však chcete použít osobnější způsob, můžete na ně vyslat armádu. Jeden plešoun musí hodit na nepřátelské dveře kámen, čímž vlasáče udrží uvnitř domu. Dům pak označte ikonou štítu a všechny Baldies venku přeměňte na vojáky. Pomocí andělských křídel přesunete svoje chráněnce k nepřátelskému domu, oni pak granáty srovnají objekt se zemí. Ratatata!

V případě, že chcete věc řešit méně drasticky a tedy je zajmout, snažte se do armády natáhnout co nejvíce Baldies a připravte se na úder. Opět použijte andělská křídla k přesunu plešounů na střechu cílové budovy. Dostanou se dovnitř a zničí vlasáče. Teď už jen změňte co nejvíc Baldies na stavaře, abyste si udrželi tempo.

## DALŠÍ TRIKY A POMŮCKY

### SKUNKOVÉ A POPPERFIELDS

Umístěte co nejvíce popperfieldů před dům a pak vylákejte z domu nepřítele tak, že do něj nasadíte smradlavého skunka. Hotovo? Teď zbývá jen potěšeně sledovat smutný osud vlasáčů.

### DÉŠŤ A ELECTRO

Snažte se využít Electro co nejvíc a dbejte přitom na to, aby v okamžiku, kdy je aktivováno, pršelo. Tímto způsobem usmažíte mnohem více vlasáčů než obvykle.

### HELIKOPTÉRA

Pomocník zvaný helikoptéra vám umožní rozsekat na kousky jakoukoli létající postavu, takže ho používejte v případě, že se na obloze objeví nepřátelští vědci, kteří na vás chtějí shodit své vynálezy. Je také možné shodit na nepřátele bomby přímo z helikoptéry. Počítačový hráč se většinou nesnaží helikoptéru zničit, takže patří mezi velmi dobré zbraně.

### TAJNÉ WARPY

Levely přeskakující warpy bývají občas schované za velkými kameny. Abyste je odkryli, musíte jednoduše vyhodit kámen do vzduchu - a to minou třetí úrovně. Jestliže do warpů shodíte svoje plešouny (nebo tam dojdou), dostanou se do skupiny, se kterou začnete další level. Tedy: plánujte dopředu.

### PIRAŇA

K tomu, abyste získali piraňu, potřebujete shodit do vody skunka. Potom, co se skunk změní v rybu, hoďte piraňu do vědecké laboratoře, kde se bude rozmnožovat. Aby byl tento proces co nejúspěšnější, zpomalte si co nejvíc rychlost hry.

### JAK ZASTAVIT EXPANZI NEPŘÁTEL

Jestli se vlasáči příliš rychle rozmnožují, vykopejte jim kolem domu příkopy, aby nemohli ven a nemohli vás napadnout. Můžete taky nad dům umístit minové pole nebo popperfields - bude jim trvat věky, než je odklidí.

### SKRYTÉ LEVELY

Začněte hrát na čtvrtém nebo vyšším levelu a upravte rychlost tak, aby byla co nejmenší. Pusťte do vody ovci a pak přeneste do vědecké laboratoře deset delfínů. Až dokončíte level, první dva levely by měly nahradit původně skryté levely. Hurá!

# Váš **průvodce** světem **digitální** fotografie

## PRÁVĚ V PRODEJI

- **Plné programy Fotoslate a DV Animator**
- **Černobílý portrét**
- **Aktuální informace ze světa digitálních fotoaparátů**
- **Exkluzivní rozhovor Josefem Ptáčkem, mistrem architektonické fotografie**
- **Test šesti fotografických tiskáren**
- **Skládáme panoramata**
- **Fotografujeme architekturu**
- **Návody a tutorialy pro vylepšování snímků**

## Na CD plné programy
### Fotoslate 2.0 a DV animator

Dva programy pro hromadný tisk kontaktů a vytváření animací z vašich fotografií.

# Tomb Raider

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos Inter. ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Core Design ■ **RECENZE:** Nerecenzováno

Legendární akční adventure v hlavní roli s neohroženou archeoložkou Larou Croft už má sice dnes řadu dalších pokračování, ale kouzlo prvního dílu je prostě neopakovatelné.

**Patříte-li k těm davům nešťastníků, kteří už dlouho shánějí návod,** v němž by se dozvěděli, jak vybřednout ze svého letitého zákysu, jste na správné adrese.

UŽITEČNÉ TIPY

**Jakmile se ocitnete v nové lokaci, nejdřív ze všeho si ji pořádně prohlédněte pomocí funkce „look". Další postup vás totiž často napadne jen tak, že se budete kolem sebe bedlivě rozhlížet, nehledě na to, že můžete objevit i mnohá tajemství.**

**Při nahrávání úrovně a na jejím začátku vám hra pokaždé přenastaví aktuální zbraň na obyčejné pistole, takže si nezapomeňte zkontrolovat, zda jste pro další střet vybaveni tím pravým hardwarem.**

**Dobrou pomůcku ke střílení na schovávající se protivníky je automatické míření. Jakmile takovou uhýbající se potvoru jednou zaměříte a vystřelíte na ni, nechte tlačítko pro střelbu zmáčknuté - pokaždé, když se protivník objeví, bude střelba automaticky pokračovat sama. Až vyhlédnutý cíl sundáte, stačí nakrátko uvolnit tlačítko pro střílení, aby se mohl zaměřit další protivník.**

**Nejlepší strategií k eliminaci jakýchkoliv nelétajících protivníků je najít si bezpečné místo, z nějž je můžete nerušeně ostřelovat. Na mnoha místech lze vylézt na nějaké vyvýšeniny či alespoň střílet skrz dveře, protože většina nepřátel tuto střelbu nedokáže opětovat.**

### Caves

Od vstupních dveří se vydejte do velké jeskyně, ve které sestupte do malé chodby a pákou otevřete dveře. Pokračujte dále ke dvěma mostům, přes které se dostanete ke kanálu, na jehož dně přebývá medvěd. Přeskočte kanál a zastavte se až v místnosti se zavřenými dveřmi. Tady musíte jednat rychle. Vyškrábejte se na výstupek a zatáhněte za páku ovládající dveře. Rychle seskočte, vylezte na výstupek vedle dveří a rychle skočte ke dveřím. Jděte po schodech nahoru, až do místnosti s propadajícím se stropem. Dírou v zemi se protáhněte o patro níž. Dveře do velké místnosti otevřete pomocí páky, která je na druhé straně nad nimi.

### City of Vilcabama

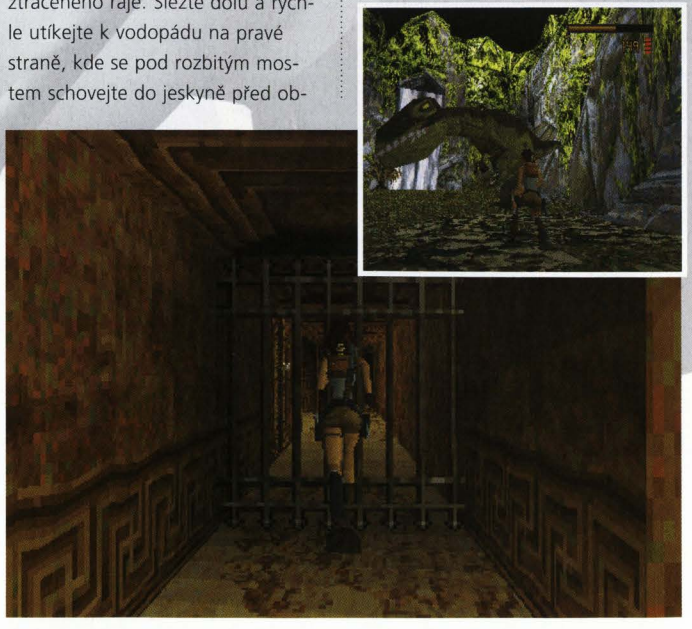
Jděte do velké jeskyně ke dveřím s pákou. Otevřete je a přeskočte do sousední místnosti. Kamenný blok protlačte na druhou stranu a protáhněte se kolem něj. Nedaleko najdete klíč a zlatou modlu. Pomocí bloku vylezte nahoru a seskočte zpět do velké jeskyně. Klíčem otevřete dveře a dojdete do velkého chrámu, kde nalezenou pákou otevřete pravé dveře. V prostoru za nimi postupujte stejně. Za prostředními dveřmi se opatrně protáhněte kolem seker až k páce ve zdi. Zatáhněte za ni a propadnete se do vody. Plavte až k otvoru po pravé straně, na jeho konci najdete páku, kterou otevřete mříž v místnosti s bazénem, kam jste se propadli. Do otvoru ve zdi vedle mříže zastrčte modlu a cesta dál je volná.

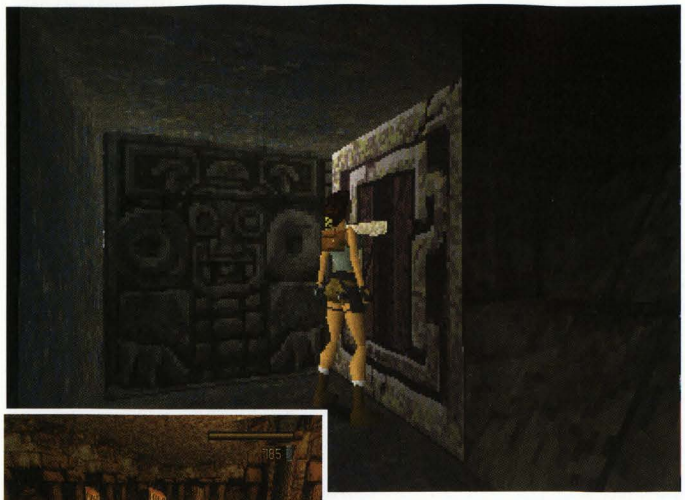
### Lost Valley

Dejte se doleva, několikrát přeskočte řeku, až se dostanete k mostu, vedoucímu ke zdi s podivným mechanismem. Aby fungoval, je třeba doplnit chybějící ozubená kola. Po jeho pravé straně se spusťte dolů a najdete brokovnici. Skočte do řeky a nechte se odnést k vodopádu, který vás snese až do jezírka. Jděte na břeh ke skále, v níž se rýsuje otvor do jeskyně. Vylezte do ní a dostanete se do jakési podoby ztraceného ráje. Slezte dolů a rychle utíkejte k vodopádu na pravé straně, kde se pod rozbitým mostem schovejte do jeskyně před obrovským dinosaurem. Pokračujte na konec jeskyně, odkud dinosaura zabijte. Potom se vydejte najít tři ozubená kola. První najdete, když proplavete vodopádem do malé jeskyně (hledejte ho skoro u stropu). Druhé je schované v chrámu na konci zahrady, napravo pod vodou. Třetí najdete na druhé straně rozbitého mostu. Vraťte se k mechanismu a nasaďte kola na místo. Pohněte pákou a přehoďte zlatou hráz nedaleko mechanismu. Jděte zpátky k jezírku a projděte chodbou za vodopádem.

### Tomb of Qualopec

Napravo, kousek od vstupních dveří, přehoďte páku, čímž se uvolní jeden ze čtyř vchodů do místnosti. Na konci chodby se dejte do pravých dveří. Odtlačte dva kamenné





kvádry a přehoďte páku za nimi, čímž uvolníte jednu ze tří mříží v hlavní místnosti. Pokuste se v prostředních dveřích zatáhnout za páku, ale propadnete se dolů. Ze zdi vytáhněte kamenný blok a přehoďte páku za ním, čímž otevřete druhou mříž. Ve dveřích nalevo si páky nevšímejte a pomocí obou bloků se dostaňte k další. Zatáhněte a teprve pak se vraťte k té první. Dveřmi, které se otevřely vedle první páky, se dostaňte až k oběma blokům, pomocí nichž přeskákejte na druhou stranu. Tam se nachází ovládací páka k poslední mříži. Vraťte se do hlavní místnosti a pokračujte uvolněnou chodbou. Přijdete k oltáři, kde vezmete zlatý kruh. Po malém zemětřesení se vydejte zpět svažující se chodbou. V půli cesty se ozve divný zvuk a na vás se vyvalí obrovská kamenná koule. Přidejte do kroku a v hlavní místnosti rychle uhněte. Potom se vydejte zpátky cestou, kterou jste přišli. U jezírka nezapomeňte zabít Larsena.

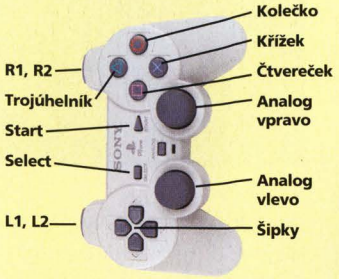
### St. Francis Folly

V obrovské místnosti nejprve posuňte kamenný kvádr na oba znaky, čímž otevřete nedaleké dveře. V nich přehoďte obě páky a vraťte se zpět ke kvádru, který tentokrát posunete pod menší sloup. Vyšplhejte nahoru ke druhým dveřím a za nimi sjeďte strmou chodbou do vody. Přeplavte na druhou stranu, přehoďte páku a voda se odvede z kanálu. Chodbou vpravo jděte do hluboké místnosti, kde po prostředním sloupu opatrně slezte až na dno. Cestou přehoďte čtyři páky, čímž otevřete čtvero dveří. V Damoklově místnosti seberte první klíč. Jděte zpět, ale pozor na padající meče. V dalších, Thorových dveřích se rychle vyhněte bleskům z koule u stropu. V další místnosti se postavte na značku na zemi a když se kladivo u stropu začne pohybovat, uskočte. Pomocí bloku, který byl sražen ze stropu, vyšplhejte pro druhý klíč. Po cestě zpět na vás zaútočí Pierre, takže musíte slézt dolů a zahnat ho. Pak se vydejte do třetích dveří. Projděte branou a před koulí se rychle schovejte do díry vedle. Potom vyšplhejte nahoru a najdete třetí klíč. V Neptunově místnosti proplavte až na konec kanálu, pákou otevřete mříž a seberte klíč. Všechny čtyři klíče zasuňte do dírek v přízemí, závory se odstraní a cesta bude volná.

### Colosseum

Přeplavte na druhý břeh jezírka a vylezte do druhého patra domu.

## OVLÁDÁNÍ




Existuje i pár dalších pohybů, ale na ty už jistě přijdete sami.

### CO JE CO

**Nahoru »** Běh dopředu
**Dolů »** Skok dozadu
**Doprava »** Otočka vpravo
**Doleva »** Otočka vlevo
**Select »** Menu
**Start »** Pauza
**Trojúhelník »** Tasení zbraně
**Křížek »** Akce
**Čtverec »** Skok (stiskni Skok + směr, kterým chcete skočit)
**Kolečko »** Otočka
**L1 »** Výhled (spolu se směrovými tlačítky)
**L2 »** Úkrok vlevo
**R1 »** Chůze (spolu se směrovými tlačítky)
**R2 »** Úkrok vpravo

Z něj přeskočte do jeskyně a přes spáru v levé zdi přelezte rokli s krokodýly. Cestou se dostanete až do Colossea. Slezte do arény a otvorem v levé části se dostanete do malé místnosti, kde musíte přehodit dvě páky. Pak vlezete zpět do arény a otevřenou chodbou naproti projdete do prostoru se dvěma mřížemi a s kovovými dveřmi. Nejprve se musíte postavit na stříbrnou desku, abyste mohli otevřít obě mříže. Pak rychle proběhněte tou levou, přehoďte páku a utíkejte do sousední místnosti, kde za druhou mříží další pákou otevřete kovové dveře. Přes ně se dostanete na malou skálu, ze které musíte přeskočit do císařovy lóže. V ní za kamenným blokem naleznete páku, kterou otevřete jedny ze tří rohových dveří v aréně. V posledních dveřích najdete klíč, kterým v lóži otevřete velkou mříž. Kanálem proplavete k páce, otevřete mříž a pokračujete na konec.

### Palace Midas

Když se dostanete na hladinu, vylezte z vody, dejte se doprava po schodech nahoru až do místnosti se čtyřmi dveřmi. Každé z nich nad sebou mají pět značek odpovídajících polohám pěti přepínačů, které najdete na vyvýšeném místě. Nastavte všechny přepínače a splňte úkoly. V první místnosti musíte pákou schovanou za kamenným blokem vyzvednout čtyři sloupy z podlahy a dostat se přes ně na druhou stranu, kde najdete první kus olova. V další místnosti přeskákejte přes čtyři sloupy s ohni a na konci

vás za odměnu čeká druhý kus olova. Ve třetí místnosti nejprve pohněte kamenným blokem, aby se zřítil strop. Přes navalenou suť a zřícený sloup se dostanete do protějšího výklenku, kterým prolezete na střechu budovy s vodním kanálem. Sestoupíte o patro níž a pomocí trhliny na protější stěně se dostanete do chodby, kterou projdete až na střechu chrámu. Tam najdete třetí kus olova. Z místnosti s bazénem se dejte po schodech dolů až k rozbité soše Midase. Tři kusy olova položte na jeho ruku, čímž je proměníte ve zlato. Zlaté cihly zasuňte do tří otvorů ve čtvrté místnosti a uvolněným vchodem se vydejte dále.

### Cistern

Zavřené dveře otevřete pákou, k níž se dostanete pomocí kamenného bloku. Postupně dojděte až do obrovské místnosti s mnoha stupínky a mosty. Vyskákejte na jednu z nejvyšších desek a seberte klíč. S ním otevřete první dveře nalevo od místa, kudy jste do místnosti vstoupili. Po plošinách vyskákejte nahoru a vedlejší místností vylezte až k páce, kterou otevřete blízké dveře. Přehozením další páky si uvolníte cestu k dalšímu klíči. Pak se vraťte do hlavní místnosti. Tam vyšplhejte na pravý balkón s plotem, kde přehozením páky zvednete hladinu vody ve velké místnosti. Potom ještě proplavte otvorem v podlaze k dalšímu klíči. Nyní, když se zvedla hladina, můžete jít hravě přepnout páku v cisterně, kam se dostanete skrze jeden z otvorů v nyní zatopeném bazénu. Seberte klíč a vraťte se zpět do hlavní místnosti. Tam otevřete druhé dveře a za nimi najděte zlatý klíč. Pak vyšplhejte na druhý balkón a stříbrnými klíči otevřete dveře. V další místnosti použijte zlatý klíč, vedle páky odsuňte kamenný blok a vzniklým otvorem se propadněte do další úrovně.

### Tomb of Ticohan

Když se propadnete do vody, rychle proplujte dlouhým tunelem, na jehož konci pákou snižte hladinu vody. Další pákou otevřete dveře. Pokračujte do místnosti, vyšplhejte nahoru a najděte třetí páku. Když s ní pohnete, otevřete otvor, kterým se do místnosti napustí voda. Skrz něj projděte až k místu, kde musíte znovu skočit do vody. Jelikož nemůžete kvůli velkému proudu plavat na druhou stranu, musíte nejprve přehodit páku, abyste ho otočili. V místnosti na konci tunelu přisuňte blok ke zdi a vylezte nahoru. Pak pokračujte levým vchodem. Pomocí štěrbiny přelezte doprava, kde pákou napusťte vodu. Seskočte dolů, vylezte do chodby a další pákou otevřete horní dveře. V nich vezměte zlatý klíč, s nímž odemknete zamčené dveře. Pak postupně posuňte kvádr na všechny popsané desky, čímž získáte dva klíče. Použijte je na zamčené dveře a strmou chodbou se svezte do vody. Přeplavte na druhý břeh, kde nalezenou pákou otevřete dveře pod vodní hladinou. Skrze ně se dostaňte až do chrámu. Další pákou otevřete dveře na vrcholu chrámu. Když k nim konečně dorazíte, musíte se za nimi hned rychle schovat, jelikož na vás zaútočí oživlé sochy. Až je obě skolíte, pokračujte do vedlejší místnosti, kde narazíte na Pierra. Nedejte mu nejmenší šanci a u jeho těla naleznete zlatý klíč a druhý kruh. Klíčem odemkněte dveře a odjeďte z chrámu.

### City of Khamoon

Skrze prohlubeň projděte až k obrovské sfinze. V zadní části její hlavy naleznete klíč. Mezi tlapami odsuňte kamenný kvádr a odemkněte dveře, za nimiž naleznete velkou místnost se sochou kočky. Proplavte chodbou v bazénu a v prostorách na jejím konci posuňte kvádr tak, abyste se dostali do obou vyvýšených vchodů, kde přehoďte obě páky. Vzniklým otvorem vyšplhejte nahoru a pákou spusťte podlahu kolem sochy. Tudy se dostaňte do místnosti se šesti tygry, kde přelezte na druhou stranu. Postupně projděte až do prostoru s kvádrem, nad nímž bylo zamřížované okno. Na kvádru naleznete klíč. Pak vylezte na hromadu sutin a s pomocí klíče otevřete zamčené dveře.

### Obelisk of Khamoon

Od vstupních dveří se vydejte do místnosti se čtyřmi kamennými kvádry. Za krajním levým najdete pod vodou klíč, kterým otevřete dvoje dveře. Postupně naleznete čtyři páky, kterými spustíte padací mosty. Na jejich koncích posbírejte všechny artefakty, čímž otevřete dveře dole pod vodou. Skrz ně se dostanete až na povrch, kde do otvoru ve sloupu před sfingou zasaďte čtyři artefakty. Otevřenými dveřmi projděte do další úrovně.

### Sanctuary of the Scion

Nejprve musíte nalézt páky, kterými otevřete dvoje dveře. K jedné se dostanete, když po výstupcích před sfingou vylezete na vysokou skálu. Na druhou narazíte na druhé straně, když vylezete po sloupech vedle sfingy. V obou místnostech seberte zlaté klíče, které zasaďte do otvorů ve sloupu na hlavě sfingy. Otevřenými dveřmi se

propadnete do obrovské zatopené jeskyně. Mezi pilíři pravé sochy naleznete páku, kterou otevřete dveře. Proud odčerpávané vody vás vtáhne dovnitř. Vylezte nahoru a postupně sestupte zpět před obě sochy. Přehoďte páku na pravé soše, a otevřete tak dveře mezi pilíři levé sochy. Nahoře zabijte Larsena a seberte třetí kruh.

**Natlas Mines**

Jakmile se dostanete na hladinu, doplavte až k vodopádu a vystupte do chodby za ním. Pákou otevřete dveře a skrze jezero doplavte až ke člunu, přes něj pokračujte k důlnímu stroji. Tam od zdi odsuňte kvádr a pákou schovanou za ním otevřete dveře v chodbě za vodopádem. Vraťte se tam a přeskočte na druhou stranu. K domku přisuňte kvádr a na střeše se propadněte dolů. Na konci chodby pákou posuňte člun. Přes něj se dostaňte do malé místnosti, kde odtáhněte poškozené kvádry a pákou za nimi vyvezte důlní stroj ze šachty. Za ním posuňte kvádr, vylezte na něj a vyskočte nahoru, kde další pákou otevřete dveře vedle pohyblivého pásu. Seskočte zpět, obejděte kvádr a seberte první pojistku. Vraťte se k jeřábu, za dveřmi na konci jeskyně rychle přeskákejte překážky a skočte do pravé chodby dřív, než se přivalí obrovská koule. Na konci najdete druhou pojistku. Třetí naleznete v další chodbě na pohyblivém pásu. Musíte jej však nejprve pákou spustit. Dlouho se tam nezdržujte a vraťte se zpět k jeřábu. Zasaďte pojistky do otvorů v kabině a spusťte tak domek k zemi. Najdete v něm své pistole, a tak se můžete vydat do místnosti za důlním strojem. Zabijte kovboje a pokuste se skočit směrem k páce. Vzdálenost je však příliš veliká, a tak počítejte s tím, že spadnete dolů. Stačíš se však zachytit a přelézt na plošinu. Přes pilíře doskákejte až do místnosti plné krabic s TNT. Jednu rozbitou odsuňte vedle ke zdi, přes ní vylezte do chodby nahoře. Tou se vraťte až k páce, ke které jste se marně před chvílí snažili skočit. Když ji přehodíte, odpálíte nálož dynamitu. Vraťte se zpět a projděte do nově uvolněných prostor. Zabijte Skateboard Kida a seberte mu uzi. Po cestě nahoru se musíte vyhnout valícím se koulím. Pomocí pák a kvádrů se dostanete na střechu, kde jste zabili Boldyho. Seberte mu brokovnici a vyskočte skoro až na vrchol pyramidy. Svezte se do malé místnůstky, kde pákou otevřete dveře jedné z budov před pyramidou. Tam najdete klíč, kterým otevřete dveře do pyramidy.

**Atlantis**

Pomocí několika pák otevřete prostřední dveře. Po cestě nahoru musíte překonat mnoho překážek a nástrah. Nakonec vylezte až na nejvyšší plošiny a dostanete se do místnosti, kde se pohybuje vaše vetřelecká kopie. Střílet nemá smysl. Všimněte si, že tvor po vás všechno opakuje, a využijte toho (pokud by neopakoval, což se dost často stává, pokuste se skočit zpět do chodby, ze které jste do místnosti přišli). Nejprve vylezte na plošinu s pákou a otevřete otvor s lávou. Pak rychle přelezte na protější plošinu a stoupněte si tak, aby napodobující vetřelec spadl do lávy. Pokračujte dál až do místnosti s padacím mostem. Pravou pákou nejprve otevřete dveře a levou pak zvedněte most, po kterém rychle přeběhněte na druhou stranu. V místnosti za dveřmi se pokuste vzít ze stroje kruh.

**The Great Pyramid**

Nejprve musíte zabít odporný zárodek. Přes mnoho překážek se dostaňte až do místnosti se strojem, ve kterém se pohybuje zlatý kruh. Rozstřelte jej a otevřenými dveřmi se dostaňte až na most. Slezte do díry a přešplhejte na druhou stranu. Přes spoustu dalších nástrah se dostaňte až do místnosti s kývající se sekyrou a malou zatopenou dírou vespod. Skočte mezi sloupy a propadněte se do vody. V místnosti, kde vyplavete, zabijte Natlu a přes sloupy se dostaňte ven z pyramidy. A to je protentokrát vše.

# Tomb Raider: Chronicles

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Core ■ **RECENZE:** PSM 32 - 10/10

Závěrečné Lařino dobrodružství na PSone. Krátké, ale rozhodně velmi kvalitní.

**Lara je možná mrtvá, ale vás umřít nenecháme.** Zde je kompletní návod na Lařino páté dobrodružství.

## 1. PŘÍBĚH - ŘÍM

### Streets Of Rome

Utíkejte uličkou a vydejte se první odbočkou vpravo, u kašny odbočte opět vpravo a na konci uličky otevřete lví tlamou dveře, nacházející se na konci první uličky. Zde opět strčte ruku do tlamy a vylezte po nově vzniklém kvádru. Vyběhněte do horní části domu a přes balkon do chodby sousedního domu. Na schodech rozstřelte okno a přeskočte do protější budovy. Zde se dejte vlevo, na konci najdete zlatý klíč 1(Golden Key 1). Vraťte se na náměstí a použijte zde zlatý klíč u brány. Jděte dál, a ještě než se vydáte po laně, zaběhněte si do sklepa pro klíč od zahrady (Garden Key). Po překonání lana seskočte z balkonu, otevřete mříž a před zamčenou bránou do zahrady zahněte vpravo. Na konci schodů naleznete revolver, jděte k modrým dveřím a otevřete je. U sudů seberte zaměřovač, který pak spojte s revolverem, abyste jím mohli přestřelit zámek. Seberte druhý klíč od zahrady a tu pak klíči odemkněte.

Z chodby za hrobkou se dostanete až ke zvonici, kterou musíte otevřít lví tlamou v domě nalevo. Ve zvonici zatáhněte za páku a otočte holubici, čímž se v chodbě napravo odsune stěna. Za ní překonejte beranidlo a zatáhněte za druhou páku. Po otočení holubice se před zvonicí otevře místnost a v ní najdete znamení Saturna.

### Trajan's Markets

V místnosti nalevo najdete v krabici páčidlo (Crowbar), kterým otevřete plechové dveře. Přejděte po laně a přeskočte z lávky na lešení vedlejšího domu. Odtud se dostanete do prostranství se soukolím, kde můžete vylézt po pilíři. Odtud skočte nejprve nalevo, kde zatáhněte 3x za řetěz, totéž pak udělejte na druhé straně. V místě, kde stál poklop, je nalevo místnost, ve které si páčidlem vylomte z mříže zlatou minci (Golden Coin) a tu potom věnujte soše v sousední místnosti. Vraťte se na ulici a jděte do nově otevřené residence, přeplavte přes vodu a podivné kreatuře vystřelte oko. Zde potom seberte znamení Marsu. Otevřete vchod do kanalizace, skočte do vody a doplavte do místnosti s ohněm. Tady vylomte páčidlem kolo od ventilu, které použijte v místnosti u chobotnice. Po návratu do kanálu plavte až na dno šachty s turbínou a na rozcestí plavte doprava až k turbínám. U stropu je otvor, kterým se dostanete do místnosti s dalším ventilem. Po vypnutí turbín se můžete dostat do dalšího otvoru, kde na vás čeká brokovnice. Pro jistotu si hru uložte a po překonání obra proskočte oknem. Ve vodě si seberte znamení Venuše a vylezte v zahradě u hrobky. Zabijte bossy a vložte znamení do dveří. Skočte na první plošinu a z ní se pusťte dolů.

### The Colosseum

Utíkejte chodbou až na konec, a až se propadne podlaha, chytněte se stěny a přeručkujte do výklenku. Po stisknutí tlačítka se vydrápejte do místnosti s mříží v podlaze, sklouzněte dolů, stiskněte další tlačítko a vylezte po žebříku. Za vámi seberte z podstavce část drahokamu. Běžte dál a ve skrýši druhého válečníka stiskněte tlačítko. Utíkejte dál až do místnosti s dírou v podlaze, ze které vyleze podstavec se zbývajícím kusem drahokamu po třetím zatáhnutí za řetěz. Na sebrání máte jen chvíli, proto si musíte pospíšit. Obě části zkombinujte a jděte dál ke dveřím, které se pak otevřou.

V sousední místnosti použijte drahokam. Podlaha se začne propadat, proto skočte na plošinu u dveří, z ní pak nazpět a přeručkujte do výklenku pod plošinou. Po zesnulém válečníkovi zbude jen klíč, tak jím odemkněte bránu. Zlikvidujte obra a v sousední místnůstce seberte klíč od brány (Colosseum Key 2). Odemkněte bránu a vyloupněte rubín.

## 2. PŘÍBĚH - RUSKO

### The Base

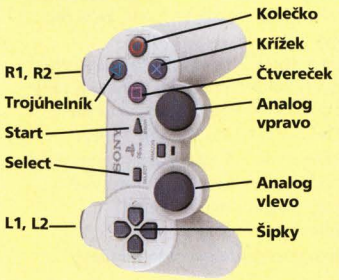
Seběhněte do skladiště a jděte podél pravé stěny, dokud nenarazíte na skříňku, ve které naleznete stříbrný klíč (Silver Key). Dveře najdete za hromadou beden v rohu, v kontrolní místnosti pak oberte hlídače o magnetickou kartu (Swipe Card) a vraťte se zpět do skladiště. Nalevo od místa, kde jste sebrali klíč, otevřete bránu a z balkonu přeskákejte po bednách směrem doprava k jeřábníkovi. Jděte do nové chodby a na jejím konci zatočte vlevo. Magnetickou kartou si otevřete dveře do místnosti s generátorem a po zneškodnění hlídače si seberte stříbrný klíč (Silver Key). Vraťte se zpět do chodby a vyběhněte po schodech. Dveře otevřete stříbrným klíčem.

Seskočte dolů a magnetickou kartou si otevřete dveře do umývárny. Prošacujte skříňky a seberte pojistku, kterou potom vložte do generátoru. V malé místnosti otočte jeřáb a z něj skočte na ponorku.

### The Submarine

Utrhněte držadlo a použijte ho jako páčidlo na ventilační mříž. V šachtě s kabely si otevřete mříž, prohledejte místnost a v ní si seberte baterii (Battery). Pokračujte dál ventilací až do kuchyně, kde se opatrně dostaňte kuchaři za záda a přetáhněte ho páčidlem po hlavě. Zůstane po něm bronzový klíč (Bronze Key), jím otevřete menší místnost a v ní si seberte

## OVLÁDÁNÍ




### CO JE CO

**Šipky »** Ovládání postavy
**Čtvereček »** Skok
**Kolečko »** Otočka o 180°
**Křížek »** Akce
**Trojúhelník »** Tasení/schování zbraní

**L1 »** Rozhlížení se
**R1 »** Pomalá chůze/ úkroky
**L2 »** Skrčení
**R2 »** Sprint
**SELECT »** Inventář

stříbrný klíč (Silver Key) a pistole. Vyjděte z kuchyně a jděte chodbou vlevo - dojdete až do skladiště, kde si seberte dýchací přístroj (Aqualung). Vraťte se do společenské místnosti, otevřete dveře a vstupte do místnosti vpravo. Zde vylezte na bednu a prolezte dírou do ventilace (skok + akce). Na druhém konci prohledejte místnost a seberte druhou část baterie (Battery +). Jděte dál, slezte po žebříku, otevřete si dveře, proběhněte kolem raket, vylezte po žebříku a v místnosti napravo si seberte od syčáka část potápěčského obleku (Suit Console). S ním zkombinujte dýchací přístroj a vložte jej do skafandru v zadní místnosti nalevo. Spojte baterie a použijte je na oblek.

**Deep Sea Dive**

K této části není potřeba nic vysvětlovat, doplavte do vraku lodi, zde si vezměte artefakt a co nejrychleji se vraťte zpět do ponorky.

**Sinking Submarine**

Vraťte se do zasedací místnosti a přeskákejte opatrně na druhý konec místnosti. Jděte vpravo a zabijte maníka, z něj dostanete magnetickou kartu (Swipe Card). Přeskákejte zpět do hořící chodby, na jejím konci se dejte vpravo, odemkněte dveře kartou a vylezte po žebříku. Jděte až na můstek, vpravo rozstřelte mřížku ventilační šachty a na jejím konci vypněte pákou na zdi elektriku. Na můstku otevřete dveře a po rozhovoru jděte zpět do místnosti sousedící s můstkem, kde najdete bombu s dusíkem (Nitrogen canister). Slezte po žebříku a v uličce nalevo použijte do dveří klíč od admirála a ve skříni seberte kyslíkovou bombu (Oxygen canister). Jděte zpět na můstek a vložte bomby do záchranného modulu.

## 3. PŘÍBĚH - IRSKO

**Gallows Tree**

Jděte až na kraj plošiny a skočte směrem k levé šedobílé plošině. Chytněte se za okraj a přeručkujte vlevo. Z plošiny skočte vpravo a přeručkujte k otvoru ve stěně, kde se pusťte a vytáhněte do díry. Prolezte jí a přeručkujte po zelené klenbě. Sklouzněte dolů.

Jděte vpravo a před dírou v červené stěně vyskočte na příčky, přeručkujte do otvoru a z vrchu skočte do studně. Proplavte vodním bludištěm a vyplavte vedle domu, kde vylezte na plošinu vpravo. Odtud skočte saltem a vlezte dírou do domu. V šuplíku seberte duši z kola (Rubber Tube) a vraťte se ke studni. Prolezte dírou ve stěně tvrze a u sena si seberte vidle (Pitchfork). Prak (Catapult) použijte u trámů. Ze země si vezměte srdce ze zvonu (Iron clapper) a skočte do díry. V domu nalevo si za stolem seberte pochodeň, tu zapalte ve třetím domku a jděte do jeskyně. Zapalte kořeny stromu a seberte srdce (Heart). Použijte ho ve výklenku u zavřených dveří ve vesnici, skočte do tajné chodby a dojdete až do krypty.

**Labyrinth**

Na stěně stiskněte v pořadí prostřední, levý a pravý čtverec s ornamenty a dojděte si do krypty pro váček s popelem, který vhoďte do kotlíku. Jděte do chodby a spusťte se do díry. Vstupte do první chodby a zatáhněte za páku, v následující šachtě jděte prvním otvorem. Nechte páku tak, jak je, a jděte dál; zde vyběhněte do horní šachty. Tady naleznete bestiář (Bestiary), po jehož sebrání se otevřou dveře. Vyšplhejte se až do města, kde sledujte bludičku až na konec. Sklouzněte dolů a jděte k sarkofágu.

**Old Mill**

Jděte chodbou vlevo, až dojdete k místu, kde na vás začnou házet zakrslíci kameny. Skočte na provaz, otočte se směrem k modrému výklenku nad vchodem, rozhoupejte se a skočte do něj. Seberte pochodeň, jděte do jeskyně a zapalte si ji o druhou pochodeň. Vraťte se k zakrslíkům a pošlete jim hořící dárek. Nyní se můžete v klidu rozhoupat a skočit na plošinu nalevo od šaškujících skřetů. Zde si ulomte tyč (Crowbar). Vraťte se zpět ke vchodu a skočte na provaz. Rozhoupejte se a přeskočte na protější stranu. Zde se klouzejte po šikmých plochách a přeskakujte po nich až ke vchodu do jeskyně. Prolezte úžinou a přeručkujte do místnosti s kolejemi od důlního vozíku. Vylomte páčidlem kámen a vraťte se na začátek úrovně. Použijte kámen na desku v zemi.

Utíkejte za mlýn, přeskočte potok a doběhněte k větrnému mlýnu uprostřed rybníka. Skočte do vody a doplavte do jeskyně, kde hlídá červená příšera. Až odplave pryč, seberte ze zlatého pokladu stříbrnou minci (Silver Coin) a vložte ji do klece na dně. Plavte zpět k pokladu a volnou cestou se dostanete do mlýnice. Vyběhněte nahoru, třikrát otočte kolem a rychle skočte na vodorovnou tyč, vyčnívající ze stěny. Po zatočení skočte na druhou stranu a proplazte se pod dveřmi. Vyskočte do výklenku a z něj na páku na stěně, sklouzněte dolů a doběhněte zpět do domu kozáka. Skočte do potoku nalevo od domu a vylezte do chodby. Po střeše přeskákejte až na střechu vodního mlýna. Spusťte se dírou ve střeše a otočte kolečkem, které zastaví mlýnské kolo.

## 4. PŘÍBĚH - VĚŽÁK

**The 13th Floor**

Jděte vlevo a rozstřelte mřížku ventilační šachty. Prolezte až na konec, opatrně se vyhněte laseru a na rozcestí jděte vpravo. Ve skladišti seberte kladivo a vraťte se na začátek úrovně. Na druhém konci chodby vylezte po žebříku a nalevo rozstřelte kryt ventilační šachty. Vylezte do ní a zabijte hlídku. Jděte pomalu doprava a prolezte ventilací na druhou stranu chodby. Pošlete hlídači kulku do hlavinky a seberte mu kartu (High level access card). Pokračujte dál chodbou a vyjeďte výtahem do dalšího patra. Na konci chodby použijte kartu a v místnosti zapněte vypínač. Vraťte se k výtahu a pokračujte chodbou dál. Na konci vstupte do kulaté místnosti, pak ještě jednou do další a získáte z jednoho z obleků přístupový kódový disk (Access code disc). Vraťte se výtahem zpět a použijte disk u terminálu se zelenou obrazovkou. Vlezte do ventilace a sklouzněte po tyči dolů. Prolezte do velké místnosti, otevřete velké

## TIPY A CHEATY

1. **Ukládejte, pokud možno, raději do více pozic, někdy se stane, že si hru uložíte a Secret je nenávratně ztracen.**
2. **Na konci každé epizody vám seberou veškerý arzenál, proto nešetřete.**
3. **Návod byl psán pro oficiální verzi Tomb Raider: Chronicles, máte-li tedy pirátskou verzi (která se mírně liší), budete ztraceni. Dobře vám tak.**
4. **Po dohrání hry na vás čeká malý bonus - naleznete-li všech 36 růží (secretů), získáte speciální video/trailer z Tomb Raidera pro PlayStation2.**
5. **Pokud hrajete Tomb Raider poprvé, pokuste se využít první úrovně k tomu, abyste si osvojili všechny triky a záludnosti ovládání.**
6. **V místnosti s plynem se plazením vyhnete účinkům plynu.**
7. **Ve čtvrté epizodě používejte sniperské střely, přesná rána do hlavy vždycky potěší.**

**NEOMEZENÁ MUNICE A LÉKÁRNY**
**V inventáři označte Timex-TMX a současně podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↑.**

**VŠECHNY PŘEDMĚTY**
**V inventáři označte Timex-TMX a současně podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↓.**

**ZPŘÍSTUPNĚNÍ BONUSOVÉ VOLBY SPECIAL FEATURES**
**Zadejte cheat na všechny předměty a vyskočte ze hry.**

dveře a vstupte do chodby - pozor na past. Zabijte maníka střelou do kebule a seberte jeho přístupový disk k laboratoři s Iris (Iris lab disk). Proběhněte do laboratoře, kde vám vědec nedobrovolně otevře dveře. Jděte nahoru a vypněte vypínač - tím se zruší elektrické pole okolo Iris (Iris artifact), pro kterou si seběhněte dolu a odejděte druhými dveřmi.

### Escape With The Iris

Zanechte zbraň na skleněném stolku a proběhněte detektorem zbraní. Jděte otevřenými dveřmi a v kanceláři si seberte flašku chloroformu (Bottle with chloroform) a hadřík (Cloth) a za pomoci obou věcí (Chloroform soaked cloth) pošlete hlídače spinkat. V následující chodbě si seberte chloroform a kartu z odpočívárny (Restroom access card). Jděte zpět a u toalet použijte číslo z karty. Na pánských záchodcích otevřete poklop ve stropě. Spusťte se na okraji výtahové šachty a slezte až dolu, kde se odražte a přistaňte na závaží. Vylezte po laně nahoru, přeskočte z plošiny na hrazdu a z ní do ventilace. Skočte na výtah, otevřete nouzový východ a stiskněte tlačítko. Otočte se a rychle stiskněte tlačítko - kabina začne padat, proto musíte opět stisknout tlačítko, abyste se nezřítili.

Vylezte únikovým východem, skočte na hrazdu a přeskočte na protější plošinu. Lezte po stěně s otvory nahoru, dokud nenarazíte po levé ruce na mřížku. Odražte se a přistanete na plošině, ze které skočte na hrazdu a z ní na další plošinu. Pro jistotu si zde uložte hru. Vylezte do ventilace a sklouzněte se dolů - ve chvíli, kdy budete na mřížce ventilace, se odražte a chyťte se tyče. Počkejte, až přestane hořet, a skočte na další plošinu. Odtud přeskočte do okna a po laně přejděte výtahovou šachtu. Sklouzněte dolů, prolezte otvorem a utíkejte okolo akvária nahoru. Vyběhněte do dalšího patra a začne po vás střílet sniper. Co nejrychleji se pokuste dostat ke dveřím na druhé straně a vylezte po nich nahoru. Nyní na protější straně vypněte tlačítkem laser a otevřete dveře. Utíkejte na konec chodby a skočte k akváriu - nešlapat na podlahu. Počkejte, až hlídač rozstřelí akvárium, a rychle stiskněte tlačítko. Vejděte do dveří a utíkejte až na konec chodby, kde budete zavřeni v místnosti s kulomety. Co nejrychleji stiskněte oba vypínače a utíkejte dál, kde vstupte do teleportační místnosti. Jděte do sousední místnosti, otevřete poklop ve stropě. Prolezte ventilací a zapněte rentgenové vidění. Zjistěte, kde se nachází teleportační disk (Teleporter disc) a vyzvedněte si ho z bedny. Vložte ho do terminálu a do stojanu uprostřed místnosti vložte Iris.

Vskočte do díry a prolezte až k mříži ventilace. Buď brýlemi sledujte, jaký kód bude voják zadávat (1672), nebo mu proklouzněte do kontrolní místnosti. V kontrolní místnosti vypněte na pravém sloupu detektor zbraní a ventilací ve zdi se dostaňte zpět na začátek úrovně, kde si vezměte zbraň. Jděte do sousední chodby, zde rozstřelte minimax, vaši propustku do posledního kola.

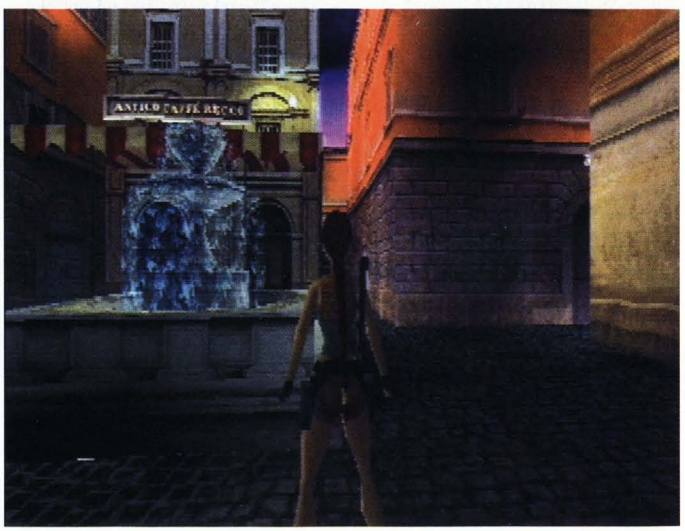
### Red Alert!

Picněte syčáka do hlavičky a běžte po schodech nahoru. U zrezivělých schodů se rozeběhněte sprintem a zachyťte se za okraj. Jděte dál, až se dostanete na plošinu s malým ohýnkem, zde vykopněte stěnu a vlezte do šachty. Seberte si střelivo do kuše a střelte ventil. Nyní vám pára ukáže, kde se právě nachází lasery. Po překonání odjeďte výtahem. Jděte do levých dveří, stiskněte tlačítko a rozstřílejte terče. Vyjděte ven a jděte na konec chodby. Vstupte do místnosti a seberte z vitríny se zelenými lasery kotevní pušku (Grappling gun). Z ní vystřelte hák na mřížku na stropě a z lana skočte na rozbitou stěnu. Přeručkujte do ventilace a sklouzněte na chodbu. Výtahem sjeďte zpět dolů, projděte lasery a na stejném místě jako předtím si seberte munici do kotevní pušky.

Vraťte se na schodiště a vystřelte lano na spadlé schody nad vámi. Skočte na lano, rozhoupejte se a přeskočte do bývalé větrací šachty. Rychle skočte z klouzačky a vytáhněte se do šachty. Prolezte na konec ventilace, spusťte se dolů a vypínačem napravo si otevřete dveře. Rychle zaběhnete do chodby, přivolejte si výtah. Po příjezdu výtahem zneškodněte nepřátele a použijte jejich lano, ze kterého skočte na vysokou bednu vedle výtahu. Otevřete padací dveře a jděte stisknout tlačítko na stěně. Proběhněte okolo laserů, proplazte se chodbou a vylezte z ventilace. Rozstřelte ventil, vyskočte na šikmou plošinu a vyskákejte až nahoru. Na mříži nad ventilem si seberte munici do kotevní pušky. Rozstřílejte robota až do úplného vyzkratování, na mřížku u stropu vystřelte kotvu a přehoupněte se do výklenku. Stiskněte tlačítko a seberte si ze zbytků robota levou část klíče (Key bit -left). Přepněte vypínač do původní polohy a vraťte se ventilací zpět na chodbu.

Co nejrychleji utíkejte chodbou, vyhýbejte se nádržím a ve druhé místnosti za barem stiskněte vypínač. Bohužel, dveře jsou rozbité, proto nezbývá nic jiného než se vrátit. V sousední místnosti narazíte na dalšího androida, narvěte do něj, co mu patří, až dokud z něj neopadá oblečení. Co nejrychleji přeskákejte jámy až k chodbě vedoucí doprava. Sprintujte a zabočte vpravo k vypínači. Počkejte, až android přejde mříž, a přehoďte vypínač. Pokračujte chodbou dál a jděte do plynové komory. Vejděte do otevřených dveří a v druhé místnosti přehoďte vypínač, jděte zpět a druhé dveře by nyní měly být otevřené. Zde přesměrujte plyn za sklo a kochejte se krásnou smrtí androida, pak přesměrujte plyn zpět a dojděte si pro druhou část klíče (Key bit - right). Zkombinujte obě části a dostanete klíč pro přístup k odletové ploše vrtulníků. Vraťte se do místnosti s výtahem a odemkněte si dveře spojeným klíčem. A je to za vámi...

**Lukáš Kolínský**



# Tomb Raider - a ten zbytek

Tahle skutečně kultovní série je pravděpodobně vůbec nejfrekventovanějším námětem vašich dopisů a proseb. Neustále tedy přetiskujeme návody. A znovu a znovu. V tomto čísle máme pro Croftofily hodně dobré zprávy. Kromě kompletních návodů na první a pátý díl (o PS2 verzi nemluvě) zde přetiskujeme nejčastější zákysy a cheaty. A pokud vám ani to nestačí, můžete si objednat starší čísla TipStationu s kompletními návody.

## TOMB RAIDER 2

### Úroveň Wreck of Maria Doria

Většina lidí má ve druhém dílu problémy právě s touto úrovní, konkrétně se získáním jedno hranatého klíče. Ten je schovaný za prosklenými dveřmi. K tomu, abyste se k němu dostali, stačí následující postup. Ze začátku úrovně se dostanete do části, kde se musíte dostat do místnosti s převrácenými stoly tak, že odsunete na stranu bedny. V této místnosti pak použijete klíč, který vám zpřístupní páku a ta vám zase zpřístupní další páku. Po nahození druhé páky je potřeba první páku zase vrátit do původní polohy, abyste se pak mohli dostat ke klíči. Jak prosté...

### Úroveň The Dragon's Lair

S finálním bossem zase tolik lidí problémy nemá, ale přeci jenom se jich pár našlo. Jakmile jednou začnete hořet, nemá smysl skákat do vody. Tak jako tak je po vás, protože vás drak zapálí dřív, než vylezete z vody. Buď se musíte dobře zašít a střílet mu do ocasu, nebo pořád utíkat dokolečka a střílet, dokud nepadne. Ale ouha, jestli se vám povedlo draka poslat k zemi, nemáte pořád vyhráno, protože ještě musíte stihnout doběhnout k němu a z břicha mu vytáhnout kouzelnou dýku. Tím nakonec draka zabijete.

### Cheaty

K zadání cheatů potřebujete trochu více prostoru.

**Munice a lékárny** - Stiskněte R2 a držte ho. Pak udělejte krok vlevo, vpravo, potom vpřed a vzad a pusťte R2. Otočte se 3x dokola okolo své osy a nakonec skočte vzad a ještě ve vzduchu se otočte o 180 stupňů.

**Přeskočení úrovně** - Stiskněte R2 a držte ho. Pak udělejte krok vlevo, vpravo, potom vpřed a vzad a pusťte R2. Otočte se 3x dokola okolo své osy a nakonec skočte dopředu a ještě ve vzduchu se otočte o 180 stupňů.

## TOMB RAIDER 3

### Úroveň Madubu Gorge

Lidi nejsou zvyklí na Pacifik, možná právě proto se tam tak často zaseknou - nebojte, vyřešíme to. Předpokládejme, že jste se dostali až do místnosti s velkým špuntem u stropu. Nyní musíte v kánoi vypádlovat do kopce do malé místnosti s krokodýlem a varanem, které musíte odprásknout, abyste se dostali dál. Chytnete se stropu u okýnka a začnete ručkovat až k vodopádům. Tady bývá kámen úrazu. Pořádně se rozhlédněte okolo vás, někde tu bude převis, kterého se můžete chytnout a ručkovat po něm až k plamenometu a odtud doprava k vodopádu. Tady už se snadno zorientujete a cestu dál už naleznete sami.

### Úroveň City

Druhým častým problémem bývá boss na konci části v Londýně - Sofie. Mnoho lidí dělá tu chybu, že se snaží jít přímo za Sofií a skáčí přes propast na dům, po kterém utíká. bohužel až poté, co je soupeřka odhodí silovým polem, zjišťují, že neví co dělat. Tohoto bosse nezničíte silou, ale inteligencí. Skákejte po SVÉ straně domu pořád nahoru, až dorazíte na střechu, kde je železný most a malá plechová skřínka. Do té střelte a probíjející elektřina Sofii zlikviduje. Hlavně se nesnažte stoupat na most, Lara nemá izolační gumáky.

### Cheaty

Číslo v závorce určuje, kolikrát po sobě se má tlačítko stisknout. Kódy datlujte na gamepadu při hře.

**Všechny zbraně, lékárny, světlice a krystaly**
L2, R2(2), L2(4), R2, L2, R2(2), L2, R2(2), L2(2), R2, L2(2), R2

**Přeskok do další úrovně**
L2, R2, L2(2), R2, L2, R2, L2, R2, L2(4), R2, L2, R2(4), L2

**Všechna tajemství**
L2(5), R2, L2(3), R2, L2, R2, L2(2), R2, L2(2), R2, L2(2)

**Klíč k dráze pro čtyřkolku v Lařině domě**
R2, L2(3), R2, L2(6), R2, L2(5), R2, L2(2)

**Doplnění energie**
R2(2), L2, R2, L2(6), R2, L2(3), R2, L2(5)

## TOMB RAIDER 4

### Úroveň Trenches

K tomu, abyste se zdárně dostali z části Chambers of Tulun, musíte do motorky zapojit hadičku a speciální palivo. Kanystr naleznete v sekci CG v autě za propastí. K tomu se dostanete poněkud komplikovaně. Nejdřív budete muset proběhnout okolo draka a pak najít dům, na jehož zahradě budou různé páky a lana. Jejich kombinováním se dostanete až do domů, kterými projdete až k propasti a skočíte k autu.

### Úroveň Citadel Gate

Hadičku získáte, když v úrovni Trenches poběžíte na první křižovatce vpravo a hned jak dorazíte do části, kde bude číhat kulomet, zalehnete na zem. Poté, aniž byste pustili tlačítko na přikrčení, prolezete schování za bednami až na konec. Pokud vás kulomet nezaměřil, budete koukat na jeho zadní část. Pak už stačí jen magnum se zaměřovačem a jedna rána do palivové nádržky a můžete si jít pro hadičku.

### Cheaty

Následující cheaty fungují pouze tehdy, pokud jste otočeni přesně na sever. Toho docílíte tak, že se pověsíte na nějakou hranu natočenou tímto směrem. Všechny cheaty se zadávají v inventáři po najetí na příslušnou položku, podrží se L1, R1, L2, R2 a ⓐ a nakonec se stiskne šipka.

**Všechny zbraně s nekonečnou municí a lékárnami**
Najeďte na malou lékárničku a přimáčkněte ↑.

**Všechny artefakty**
Označte velkou lékárničku a zakončete ↓.

**Přeskok do další úrovně**
Vyberte paměťovou kartu Load a k drženým tlačítkům ještě přidejte ↑.

**A kde je zbytek?**

**TOMB RAIDER II - TipStation 5 a 6**
**TOMB RAIDER III - TipStation 7 a 8**
**TOMB RAIDER IV - TipStation 10**

**Poznámka: Návody na 2. a 3. díl hry byly rozděleny na dvě části. V pátém čísle TS najdete návod na TR2 až do úrovně Wreck of Maria Doria (zbytek je v TS6). V sedmém čísle TS je pak kompletní návod na TR3 s výjimkou omylem vypadlých dvou misí na pacifickou část, které byly zveřejněny v osmém čísle. Všechna starší čísla TipStation si můžete objednat na adrese redakce. Bližší podmínky viz strana 14.**

# Syphon Filter

**První díl *Syphon Filteru* je mnohými považován za ještě lepší než jeho obě hvězdná pokračování.** Ať tak či onak, návod se hodí. V každém případě to totiž není hra snadná.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** 989 Studios ■ **RECENZE:** PSM 16 - 8/10

Gabe Logan v hlavní roli prvního dílu známé série střílečka na PSone. Jeho dobrodružství patří mezi to vůbec nejlepší.

## ÚROVEŇ JEDNA

**Georgie Street**

Vyhněte se policejnímu autu a úředníkovi a proběhněte ulicí po pravé straně. Vydejte se kolem podchodu a baru a sundejte dva teroristy skrývající se na střeše na konci. Seberte M16, kterou po sobě zanechali, a jděte dál směrem k bance v pravém spodním rohu mapy. Tady najdete další dvojici výtečníků, kterou musíte zlikvidovat, a nezapomeňte sebrat ammo, které po nich zůstane. Zmocněte se neprůstřelné vesty z bedny a vydejte se do banky, kde vás Lian Xing vyzve, abyste pomohli úředníkovi, jenž uvízl v hořící budově. Při prohlídce banky narazíte na místnost plnou teroristů. Všechny je zneškodněte. Xing vás bude popohánět dál do dalšího sektoru, kde budete potřebovat baterku, abyste našli granáty. Nalevo v této místnosti také najdete bednu munice do M16. Až to všechno posbíráte, vyjděte opět ven, zastřelte chlápka, který se rozvaluje na protější střeše a vydejte se zpátky na start. Další maníci si chtějí změřit síly v přestřelce, takže je odrovnejte a utíkejte do podchodu, kde najdete neprůstřelnou vestu. Brána na konci je zamčená, ale když si promluvíte s Xing, ukáže vám, jak se skrz ni dostanete. Utíkejte k baru, zapadněte dovnitř a vydejte se nalevo. Najdete místnost, chlapa v ní zabijte a vystřelte okno. Vylezte oknem a pak nahoru k černé skříňce u brány, z tohoto místa můžete přeručkovat po železné tyči. Sešplhejte dolů a vydejte se doleva ke granátometu a pak zpátky k bráně. Ustřelte zámek na dveřích a trhněte za tlačítko, abyste přivolali výtah, s jehož pomocí se můžete snést do hlubin, kde najdete tlačítko pro změnu směru. Další vaší obětí je Kravitch (Lenny?).Vydejte se zpátky k vysklenému oknu a počkejte, až na vás Xing zazvoní. Pak najdete Kravitche, jak se schovává za barem s tlupou kumpánů. Zabijte je a seberte kulovnici. Vystřelte na roh místnosti a projděte otevřeným tunelem, kde zlikvidujte všechny vojáky, které potkáte. Na konci je bomba, kterou musíte najít, a proto se držte nalevo, dokud se vám na radaru neobjeví - ale pozor na vlak! Úplně nalevo na mapě najdete tunel, který použijete, abyste získali přístup na základnu, a cestou najdete neprůstřelnou vestu. Pomalu se připlížte k bombě, a až exploduje, zavřete oči...

## ÚROVEŇ DVA

**DESTROYED SUBWAY**

Gabe žije! Dávejte pozor, a než přejdete cestu a vydáte se doprava, najděte si neprůstřelnou vestu. Objevíte vlak, na který můžete vyšplhat, a až budete nahoře, zavolají vám z hlavní kanceláře, abyste pomohl úředníkovi. Seskočte z vlaku a zamordujte chlapi, kteří po vás střílejí, přitom se ale vyhýbejte granátům, které na vás shora prší. Na kolejích najdete výbušninu C4, seberte ji a vyskočte do horní úrovně. Vyhýbejte se kulkám, protáhněte se mezi dvěma hořícími vagóny a vydejte se nahoru. Buďte trpěliví, protože to není nic snadného. Xign vám zazvoní a vy narazíte napravo na kolejích na další bombu. Teď si s ní nelamte hlavu, prostě ji ignorujte. Jděte podle mapy dál, s pomocí C4 otevřete dveře a vysvoboďte úředníka. Vydáte se k rozervané rouře, ale kvůli plamenům nemůžete projít. Brnkněte Xing a zjistíte, že musíte nejprve vypnout plyn. Utíkejte na druhý konec, kolem bomby a nalevo najdete hlavní uzávěr plynu. Až oheň uhasne, přešplhejte přes vlaky a utečte.

## ÚROVEŇ TŘI

**MAIN SUBWAY LINE**

A po všem tom střílení je na řadě hezká, snadná úroveň, kde bude vaší jedinou obětí Aramovová. Za vámi leží neprůstřelná vesta. Vyhněte se projíždějícím vlakům tak, že proleze te prostředkem. Pak se setkáte s Aramovovou. Donuťte ji, ať stále ustupuje, a zanedlouho se vám podaří zásah do hlavy. A je hotovo.

## ÚROVEŇ ČTYŘI

**WASHINGTON PARK**

Takže - čekají vás čtyři bomby a máte na to 20 minut. Nic jednoduchého. Na startu úrovně seberte pušku svých snů a vydejte se k první bombě, která se objeví na radaru. Zavolejte operátorovi, aby ji zneškodnili, a vydejte se k soše, kde najdete další bombu. Cestou vám brnkne Xing a poví vám o vážné situaci s rukojmími na tenisových kurtech. Vydejte se pryč od kurtů cestou po levé straně a zlikvidujte teroristy parkovou lavičkou. Nezapomeňte na neprůstřelnou vestu u zdi a počkejte na Xinginy instrukce, které vás dovedou k satelitu. Níže na této cestě najdete dvě malé chatrče, které ukrývají další bombu, rychle ji zničte, a pokud potřebujete M16, najdete je na střeše. Rychle běžte zpátky na kurty, kde najdete čtvrtou a poslední bombu.

Narazíte na dva rukojmí a dva teroristy. Zlikvidujte nejprve toho na hlídce a pak svou novou puškou střelte do hlavy druhého. Seberte všechnu munici, která se povaluje kolem, a vydejte se k bludišti. Musíte střílet velice rychle a přesně. Vyšplhejte k Comm Array, ale opatrně. Xing vás pošle pryč k Marcosovi, ale vy se musíte proplížit bludištěm a s pomocí kulovnice rozstřílet světla, abyste se mu dostali na kobylku. A teď je čas, vydat se zpátky k památníku Freedom Memorial...

## ÚROVEŇ PĚT

**FREEDOM MEMORIAL**

A je tu další boss - tentokrát Anton Girdeaux. Dávejte si pozor na jeho plamenomet, připlížte se těsně za něj a střílejte do kanistrů, které má na zádech, dokud nevybouchne. Je opravdu mrštný, takže se musíte schovávat za sloupy a střílet opatrně. Použijte 45 a vyšplhejte na římsu nalevo.

## ÚROVEŇ ŠEST

**EXPO CENTRE RECEPTION**

New York City volá a vy si budete muset poradit s tajnou misí. V ŽÁDNÉM PŘÍPADĚ se nenechejte spatřit, nebo bude po všem. Počínejte si pomalu, ale jistě. Až uvidíte Phagana, jak jde ke dveřím, zlikvidujte dva

strážce, kteří procházejí kolem, seberte HK-5, kterou upustí a utíkejte do místnosti s podivným kamenným útvarem. Zničte další strážce u dveří a vydejte se do místnosti se sochou, kde na svou smrt čeká další stráž. Až ji odrovnáte, proběhněte kolem ven z místnosti a dejte pozor, ať vás nikdo nevidí.

Najděte posledního strážce, je trochu lstivý. Použijte ráži 9mm s tlumičem, vpravte do něj kulku a podívejte se sekvenci. Pak s pomocí kulovnice odstraňte Bentona a šlohněte otvírací kartu a automatickou pušku G-18. Brnkněte Xing, vydejte se k bráně nalevo a otevřete ji ovládacím panelem. Zastřelte chlapíka na stráži a vejděte do dveří s nápisem „Museum Staff Only". Tady najdete tři muže na odstřel. První je jednoduchý, ale pak na vás čekají ti dva, co se skrývají za sochou. Vyšplhejte k zamčeným dveřím, ustřelte zámek a projděte jimi k dalšímu, kde jsou odsouzenci k zastřelení. Když odsud seskočíte, octnete se venku u další karty.

Vydejte se zpátky nahoru ke dveřím u větráku, cvakněte vypínačem a projděte dveřmi. Zneškodněte ty dva chlápky a vezměte si kartu, kterou jeden z nich upustí. Pak cvakněte vypínačem, otevřete bránu a vydejte se výtahem dolů. Projděte modrými dveřmi do místnosti Mars pro něco mimořádného. Nebo pokud se vám to nepodaří, bude tu alespoň samopal.

Sprovoďte ze světa čtyři nezbedy, které tu najdete, a najděte vypínač. Zatím ho ještě nemůžete použít, a proto se vydejte zpátky k raketě a výtahem vyleťte do úrovně dvě.

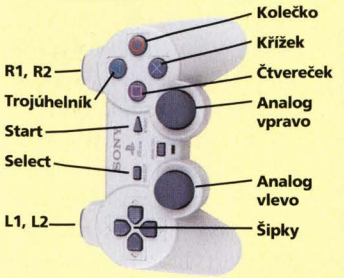
Kulka v přivolávači výtahu vám umožní vstup do třetího patra. Zabijte stráže, vezměte další kartu a seběhněte po schodech dolů do místnosti Mars a karta vám otevře dveře. Stráže zapudíte stálou střelbou, z krabice seberte K3G4 a utíkejte zpátky do únikové šachty. Vyhákněte most a sami vyšplhejte nahoru a přes šachtu do modrých dveří.

## ÚROVEŇ SEDM

### EXPO CENTRE DINORAMA

Propližte se dveřmi a obezřetně zabijte nepřátele. Všechny je třeba střelit do hlavy střelou ráže 9mm s tlumičem, protože všichni mají neprůstřelné vesty. Rozstřílejte bedny a najdete zvláštní kusy výzbroje. Utíkejte do místnosti nad skleněnou kopulí. Pověste se na tyče, které visí u stropu, přeručkujte do středu a seskočte. Odplížte se do rohu další místnosti, vystřílejte teroristy a vezměte si kartu, kterou jeden z nich upustí. Proleťte červenými dveřmi, schovejte se za tyrannosaura a najděte vypínač umožňující vstup do další místnosti. Zastřelte strážce a vyšplhejte nahoru a přes akvárium a vyslechněte si rozhovor mezi Phaganem a Aramovovou. Udeřte Aramovovou, protože ji teď

### OVLÁDÁNÍ




**CO JE CO**

- **Křížek »** Skrčení se
- **Kolečko »** Kotoul
- **Čtvereček »** Střelba
- **Trojúhelník »** Aktivace / Reload zbraně / Šplhání
- **R1 »** Automatické zaměření
- **L1 »** Manuální zaměření
- **R2 »** Úkrok doprava
- **L2 »** Úkrok doleva
- **D-pad »** Pohyb

nemůžete zabít. Pak vyšplhejte na dinosaura, zastřelte nepřátele a s pomocí železných tyčí se dostaňte k Aramovové. Nyní vzhůru do Kazachstánu...

## ÚROVEŇ OSM

### RHOEMER'S BASE

Střelte si do čepice, kterou má na hlavě první strážce, a vkolébejte se do budovy napravo, kde najdete plynové granáty. Za nákladákem vyšplhejte nahoru, zabijte druhého strážce, seberte mu PK-102 a rozstřílejte světla, abyste se mohli schovávat ve stínu. V cestě vám překáží další maník, takže ho vyveďte ven a hoďte s ním o první plynovou nádrž. Umístěte jednu C4 na předek

tanku a poslouchejte Xing, když vám říká, abyste přerušili energii senzoru pohybu. Zlikvidujte strážce napravo a přeběhněte rampu k chodníku. Dva ze strážců opustí oblast, takže toho, který se potuluje kolem, zabijte a vydejte se dolů po schodech, kde najdete automat a granáty. Plynovými granáty zabijte další dva strážce a zlikvidujte i další dvojici. Tady nenajdete žádnou kartu. Znovu rozstřílejte světla a protáhněte se kolem náklaďáku. Dole v bunkru na vás čeká ještě jedna dvojice stráží a pak už se vydejte cestou nalevo.

## ÚROVEŇ DEVĚT

### BASE BUNKER

Držte se pěkně daleko od elektrických plotů, nebo se okamžitě změníte v pečínku. Vezměte si vestu a rozdejte si to se všemi nepřáteli, kteří se nacházejí nalevo od vás. Napravo je vypínač, který když trefíte, vypnete všechny překážky. Vpadněte do prvních dveří napravo a odstřelte chlapa uvnitř. Zde najdete první párek z deseti raket SS 23, jež se v tomto levelu nacházejí. Xing vám nyní brnkne, takže na její pokyny objevíte nové dveře, odkud musíte vyjít. Zabijte strážce v další místnosti a střelte na panel, čímž otevřete další sekci. Tam se budete muset utkat s partičkou zloduchů. Držte se zde napravo a střílejte na muže, pobíhajíce po obvodu, kde narazíte na čerstvou vestu. Bude to těžká práce, než pošlete všechny nepřátele na onen svět a dostanete se do další místnosti, kde vás budou čekat ještě další strážci. Až budete mít klid, posbírejte rakety a zařaďte si je.

Běžte napravo pryč od místnosti s raketami. Zneškodněte strážce a zapněte knoflík nalevo. Vpadněte dovnitř a budete napadeni zezadu. Vyřiďte si nejdříve účty s těmito pány. Poté aktivujte čtyři zbývající rakety. Projděte dalšími dveřmi, ale pozor - nalevo jsou další nepřítelovi

muži. Střelbou do panelu odstraňte překážku a pokračujte cestou napravo. Přivolejte si výtah pomocí tlačítka na pravé straně a hurá na střechu, kde vás čeká další rozhodující bitka...

## ÚROVEŇ DESET

### BASE TOWER

Nashromážděte si nějaké neprůstřelné vesty a zbraně, sejděte dolů po schodech a aktivujte panel radaru. Přenesete se do filmové sekvence. Po rozhovoru se vydejte dolů po schodech a počkejte na helikoptéru. Držte se mimo světla reflektoru a bombardujte diagonálně vrtulník. Po několika zásazích začne chrlit kouř a spadne pod střechu. A tady pozor, z břicha se mu vyřítí tlupa lidí, rychle je zlikvidujte a znovu mířte na helikoptéru. Neběhejte přímo na ně, nebo zemřete.

## ÚROVEŇ JEDENÁCT

### BASE ESCAPE

Je čas zmizet a na to, abyste se odsud dostali, máte jenom tři minuty. Celá úroveň je o tom, že musíte být co nejrychlejší a nejpřesnější. Vracejte se cestou kolem místa, kde jste zabili Gabreka, ale vyhýbejte se všem nepřátelům. Vyhýbejte se kulkám, ale nezapomeňte kulovnicí zastřelit posledního strážce. Ten vás jinak trefí do zad.

## ÚROVEŇ DVANÁCT

### RHOEMER'S STRONGHOLD

Vrhněte se do toho hezky po hlavě, bez žádného velkého rozmýšlení, a střílejte na vše, co jen zahlédnete. Přímo pod vámi je týpek se sniperskou puškou, další stojí dole napravo. Oba oddělejte, vezměte si leteckou bundu a PK-102. Vědce rovněž bez milosti odkráglujte a spojte se s Markinsonem, abyste zjistili jakým způsobem vpravit pacientům do těla antigen. Pak se dejte cestou posetou krabicemi, dveřím nalevo ani vypínači nevěnujte pozornost, spíše se rozhlédněte po další letecké bundě. Po cestě narazíte na stráž a vědce, každému věnujte po kulce a z laboratoře přímo před vámi osvoboďte dalších pár pacientů. Pak jděte zpět po neprozkoumané cestě do jihozápadní laboratoře, kde zachráníte dalšího pacienta. V západní laboratoři je třeba zabít dalšího vědce, abyste získali přístupovou kartu. S tou pak jděte k těm dveřím nalevo, které jste prve minuli bez povšimnutí. Teď už je budete moci otevřít a dostanete se na balkón se třemi okny. Tím jižním vyskočte, zabijte dalšího vědce, pak vyskočte tím severním (získáte K3G4) a nakonec tím prostředním. Dejte se napravo, bez cavyků zlikvidujte stráž s vědcem a osvoboďte nebohého pacienta. Pak pokračujte stále napravo, střílejte na všechno po cestě a sbalte druhou přístupovou kartu, která vám otevře dveře do knihovny. Zde vylezte až nahoru; z okna nad knihovnou se dobře střílí. Oknem pak proskočte, přeběhněte most a dostanete se k dalšímu oknu, které je též třeba rozflákat. Získáte tak krabici se zbraněmi. I zde vás čeká nějaké to zabíjení, jak jinak. Osvobodíte posledního pacienta a dáte se východním směrem, přičemž každého, koho střetnete, obšťastníte kulkou (třeba mezi oči, jako duch Llana Estacada). Hlavně nezapomeňte sebrat poslední přístupovou kartu, kterou bude mít u sebe jedna z mrtvolek. Vylezte po krabicích západním směrem, za jedním z rohů číhá stráž, takže až vystrčí čumák, víte, co máte dělat (nápověda: oddělat). Pak slezte zase dolů a vydejte se do ztemnělé místnosti nedaleko od vás. I tady musíte oddělat párek strážců, poté se zmocníte K3G4 a vylezete do podkroví, kde jsou ještě nějací strážci. Na počátku schodiště použijete přístupovou kartu, protáhnete se mrštně okenním rámem a pak se dáte nalevo. Potom uvidíte okno vedoucí na východ - nuže, Drag nach Osten: seskočíte, popadnete plynový granát a pak hurá výtahem pryč. Prostě hračka.

## ÚROVEŇ TŘINÁCT

### STRONGHOLD LOWER LEVEL

Zmocněte se letecké bundy a po cestě výtahem likvidujte všechny strážce. Úplně dole je místnost s pacientem. Zastřelte stráž a aplikujte antigen. Pak vezměte pušku, proběhněte laboratoří a po schodech do další místnosti. Další pacient čeká na vaši záchranu na cestě po levé straně. Přeskákejte krabice, pak zaběhněte do další laboratoře a poté zpět ke schodům. Dejte se západním směrem a cesta vás dovede skrze alej do zadní místnosti. Po cestě pozabíjejte stráže. Na konci cesty najdete schovaného za krabicemi dalšího ubožáka čekajícího na vaši injekci antigenu. Pak se dáte směrem k přední bráně, přičemž je třeba pozabíjet všechny kolem se poflakující stráže. Za pomoci krabic vyšplhejte na balkón, kde najdete leteckou bundu. Na vedlejším balkóně rozbijte okno, vlezte dovnitř a pak se dejte zpět k první římse a dolů po cestě. Přejdete most, postřílíte vědce v laboratoři, abyste získali přístupovou kartu. Zpátky na druhém balkónu najdete dveře, které jdou otevřít právě s pomocí této karty, no a za těmi dveřmi na vás čeká hafo teroristů, takže si dosyta zastřílíte. Až budou ležet bradou vzhůru, dejte se do laboratoře, kde dřepí další vědátor s kartou. V další sekci pak zlikvidujte stráže granáty a jděte opačným směrem, až narazíte na další balkón. Zde rovněž zrušte strážce a za pomoci nové karty otevřete dveře. Pak se vlámejte na hřbitovní balkón a po římse na ornamentální balkón - z něho postřílejte strážce a zmocněte se K3G4. Pak pokračujte alejí, až dojdete na hřbitov. Tady dávejte pozor, všude kolem se skrývá plno neřádů. Narazíte na schodiště - po něm se dá sestoupit do podzemních katakomb a vstoupit do dalšího epického oddílu.

## ÚROVEŇ ČTRNÁCT

### STRONGHOLD CATACOMBS

Jděte stále dolů nalevo, oddělejte strážce a vezměte mu leteckou bundu a pistoli. Pak se plazte pomalu dopředu a na párek strážců přímo před vámi hoďte plynový granát. Pak sledujte vědce, dokud nezmizí ve své komoře, a pak tam skočte za ním. Pak jděte za Phaganem, chraňte ho před strážemi, seběhněte ze schodů a postřílejte všechny, kteří se vám přimotají do cesty. Společně s Phaganem pak jděte k cele, kde je Lian Xing. Jenom když ji osvobodíte, podaří se vám třem dostat z katakomb.

## ÚROVEŇ PATNÁCT

### PHARECOM WAREHOUSES

Jděte směrem k budově před sedmým skladištěm. Vystřelte okno a vlezte dovnitř. Eriksonovi seberte vyhledávač virů a pak pomocí mapy jděte do skladiště 13. Vlezte dovnitř, seberte granátomet a jděte do skladiště 23, přičemž se na cestě ještě

stavte ve skladišti granátů. Ve skladišti se zmocněte pušky Biz-2 a vyšplhejte na římsu vedle plakátu. Proskočte oknem a jděte pořád nalevo, až narazíte na tělo. To přejeďte vyhledávačem virů, vyskočte oknem ven a jděte do skladiště 38, kde najdete další tělo. Pak jděte do budovy poblíž skladiště 36 a vyhoďte do vzduchu sudy - pod nimi se objeví tunel vedoucí do další sekce. Přeskočte krabice a jděte pořád doprava - najdete nějaké K3G4. Pak se vraťte na hlavní cestu a za pomoci krabice se vyhoupněte na provaz visící nad vámi. Vypínačem vypněte elektriku a na druhém konci římsy sešplhejte dolů. Vaší další zastávkou bude skladiště 69: skočte do okna a postřílejte všechny kolem. Těla poté přejeďte vyhledávačem virů, pak vyhoďte sudy do vzduchu a zdrhněte. Otevřete branku v plotě s elektrickým napětím, pak běžte do tajného tunelu a k další brance. Když proběhnete další řadou sudů a vyhodíte je do vzduchu, zlikvidujete další strážce. Vaším dalším cílem je budova napravo s dvěma okny.

## ÚROVEŇ ŠESTNÁCT

### PHARCOM ELITE GUARDS

Vyběhnete z tunelu vedoucího do skladiště 76. Těla najdete ve skladišti 82 (tam se dostanete pasáží za bílou krabicí ve skladišti 85), skladišti 74 a také na střeše neočíslovaného skladiště (na tu se dostanete ze zeleného kontejneru). Postřílejte strážce, sesbírejte všechny zbraně i munici. Pak proběhněte zpět tunelem a střelte do sudů, jinak vybuchnou v dosti nebezpečné blízkosti od vás. Pak jděte stále nalevo, až dojdete ke skladišti 76.

## ÚROVEŇ SEDMNÁCT

### WAREHOUSE 76

Tady najdete dvě místnosti - v jedné je Biz-2, v druhé letecká bunda. Dejte Lian zvon, pak vylezte ve vedlejší místnosti po krabicích na římsu. Nahoře najdete několik místností, ale jděte stále rovně, až dojdete na místo, kde se cesta rozdvojuje. Jedna cesta vypadá zatarasená, ale ty krabice jde ve skutečnosti přeskočit a dostat se dál. Přeběhněte přes most, běžte k bílému kontejneru, kde najdete několik granátometů. Ty seberte a jděte zpět na most. Pak se vraťte na rozcestí a dejte se druhou cestou. Narazíte na několik strážců, které je třeba pochopitelně odkrágl ovat, pak se protáhněte dírou za kontejnerem. Na to, dostat se k výtahu, máte pouze 15 minut. Seberte leteckou bundu na římse za sebou a běžte do skladiště 76. Proběhněte dveřmi napravo, postřílejte stráže, pak se dejte dveřmi nalevo a vypalte do sudů - to zabije další stráž. Tady získáte sniperskou pušku. S ní vylezte na římsu nedaleko prvního strážce a prolezte dírou. Seskočte dolů a vylezte na bílý kontejner - najdete most, po kterém je třeba rychle přeběhnout, než spadne. Jděte pořád doprava, přelezte krabice, pak jděte do rohu bílého kontejneru a z něj na most. Seberte M-79, pak rychle na most než spadne. Protáhněte se dírou zpátky a dejte se jižním směrem, až narazíte na další díru, která je za skupinkou kontejnerů po pravé ruce. Vylezte na most, kde je jeden neřád, z něj pak slezte na druhé straně do další místnosti. Vyhledávač virů vám ukáže, kde je vypínač výtahu. Střelte do něj, skočte do výtahu a pryč.

## ÚROVEŇ OSMNÁCT

### SILO ACCES TOWERS

Seberte leteckou bundu a jděte přímo na most, kde obdržíte vzkaz. Zprávu přijměte a dejte se směrem doprava dolů, kde narazíte na další most. Za okrajem uvidíte pár krabic, po nichž můžete slézt dolů. Odtud pak po další skupině krabic vylezete na římsu a z ní zase na most, kde po pravé ruce najdete leteckou bundu. Přeběhněte přes další most a cvrnkněte do přivolávače výtahu. Po červeném sloupu vylezte na římsu, kde najdete granátomet. Ten vezměte s sebou a po krabicích vedle kontrolního panelu vyšplhejte nahoru. Ocitnete se v tunelu s červenými světly. Stiskněte vypínač na jeho konci a pak jděte zpět ke kontrolnímu panelu, kde se můžete dát svézt dolů nově funkčním výtahem. Až budete dole, proběhněte tunelem a na jeho konci jděte pořád napravo - najdete další ovladač výtahu. Stiskněte ho a výtahem vyjeďte nahoru. Dalšího výtahu

si nevšímejte, vydejte se opačnou stranou, přičemž se vyhýbejte otřesům půdy. Když se zem uklidní, přeběhněte most a dostanete se do řídící místnosti, kde je třeba stisknout další tři kontrolní panely.

## ÚROVEŇ DEVATENÁCT

### TUNEL BLACKOUT

Rozsviťte si baterku, abyste viděli, kde jsou římsy, ale nezůstávejte na jednom místě, nebo vás spatří stráže. Držte se červené čáry, dejte se doleva a pak se spusťte dolů na další římsu. Pořád sestupujte dolů, oddělejte šest strážců a znovu rozsviťte baterku, abyste našli další cestu. Vyšplhejte nahoru výtahovou šachtou a nahoře se zmocníte pušky s infračerveným zaměřovačem. Hned oddělejte týpka na prvním mostě a přejděte na druhý. Přes ten hoďte granát a objevíte bílé dveře vedoucí do sila.

## ÚROVEŇ DVACET

### MISSILE SILO

Tady se musíte pohybovat hodně rychle, protože úroveň má časový limit, který není vidět na obrazovce. Vylezte na druhou stranu rakety, zlikvidujte stráž, pak se dejte výtahem na třetí úroveň, kde budete moci raketu přelézt pomocí můstku. Teprve teď uvidíte časový limit a také to, že vám zbývají pouze tři minuty k dokončení úkolu. Tak rychle k výtahu - branka za chvíli spadne. Pokud se vám to nepodaří včas, zkuste ji podlézt. Pak jděte k výtahu, kde byl Rhoemer, a sjeďte na úroveň dvě. Chcete se dostat do centrální kontrolní místnosti - na cestě nutno zabít pětici strážců. Vědcům seberte přístupovou kartu a vtrhněte do hlavní místnosti. Zde je dalších pět strážců, které je třeba oddělat, snažte se však nezastavovat a dostat se k vypínači počítače. Je přímo na mapě. Přišel čas posledního střetu s Rhoemerem. Na jeho likvidaci budete potřebovat plynové kanystry, takže si je vezmete na římse. Chvíli se na římse zdržte a vyčkejte - tady vás Rhoemer nedostane. Jakmile se objeví před vámi na radaru, hoďte dolů kanystr. Pak tvrdě do něj a pokračujte, až zhebne. Svět je opět bezpečné místo, Game Over.

### STŘELNICE

**Ve střílečce člověk jaksi čeká, že narazí na obrovský zbrojní arzenál, nebo snad ne? To víte, že ano. Tady je nejlepší zbraní BIZ-2. Má velkou palebnou sílu a zároveň se rychle se nabíjí, takže lze vojáky likvidovat pěkně svižně. Jediná potíž tkví v tom, že ji nemáte možnost získat dříve než v patnácté úrovni, takže je lepší si pořádně osvojit HK-5 - ostatně i ta vám na daný úkol postačí. Dobré jsou i granátomety a puška, zejména pro vyhazování sudů do vzduchu. Problém je v tom, že se těžko nabíjejí, tedy příliš pomalu, když máte kolem sebe spoustu strážců. Všechny útočné pušky, které ve hře najdete, jsou rovněž k použití, i když jsou nejlepší na likvidování jednotlivých strážců na útěku - příliš vám nepomohou v oněch nepříjemných situacích, kdy potřebujete především palebnou sílu. Plynové granáty jsou doslova famózní k likvidaci většího počtu nepřátel jedním vrzem, jenom dávejte pozor, abyste neházeli proti větru, jinak to slíznete sami.**

# Syphon Filter 2

**Potřebujte pomoc? Sáhněte po našem návodu,** který vás spolehlivě provede celým druhým dílem *Syphon Filter*. Rovněž zde najdete pár obecně užitečných rad. Vzhůru na to.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** 989 Studios ■ **RECENZE:** PSM 25 - 9/10

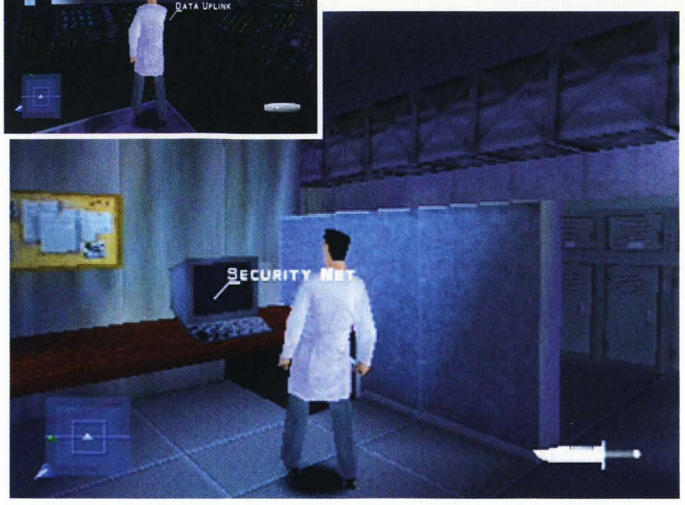
Jedna z nejlepších střílečka na PSone a jedna z mála her, které mohou konkurovat *Metal Gear Solidu*.

**Mise 1:**
**Rocky Mountains - Gabe**

Utíkejte na skálu a dejte se do díry vlevo. Promluvte si s vojákem a následujte ho na otevřené prostranství, které opusťte protějším otvorem. Jděte k vodopádům, kde si promluvte s Chancem. Opatrně se spusťte na okraji propasti a v tajné lokaci si seberte H11 (tajná úroveň pro multiplayer). Vylezte zpět k vodopádu a vraťte se zpět na předchozí otevřené prostranství. Teď trochu přituhuje, ale co se dá dělat, žít se musí. Prostřílejte se na vyvýšeninu napravo od vás a najděte průchod mezi skalami, kterým se dostanete k vysokému kameni, na jehož vrcholu dejte signál pro výsadek. Utíkejte na místo vašeho seskoku a od raněného vojáka dostanete C-4, se kterou vyhoďte do vzduchu zátaras. Přeskočte propast a utíkejte pomoct dvou kamarádům, které drží v šachu dva snipeři. Vyběhněte k východu z mise a objeví se nová várka nepřátel. Zlikvidujte je a opusťte misi.

**Mise 2:**
**McKenzie Airbase - Lian**

Počkejte, až voják přejde okolo vás, a opatrně vyjděte z cely. Dejte se vlevo a na první zatáčce vpravo. Vyslechněte si rozhovor dvou lidí stojících u další cely. Po chvíli se rozhodnou změnit stanoviště, proto se utíkejte schovat zpět do cely. Počkejte, až zase voják přejde, a jděte do druhé cely, kde si dopřejte dávku adrenalinu (zruší se odpočet času). Z cely se vydejte vlevo, pak zase vlevo a v chodbě se dvěma vojáky se dostaňte do místnosti s polopropustným zrcadlem. Po FMV sekvenci přehoďte páku a projděte dírou po zrcadle. Projděte skrčený pod okýnkem vrátnice a z boku do ní vstupte. V jedné ze skříněk na vás čeká výbavička. Obdarujte vrátného 100.000 volty a přehoďte páku. Rychle vyběhněte na chodbu a proběhněte otevřenými dveřmi napravo až do dalšího patra. Schovejte se ve výklenku a počkejte, až další voják bude mluvit se svým kolegou. Zbavte se ho a pokračujte až k východu.




**Mise 3: Interstate 70 - Gabe**

Co nejrychleji se zbavte tří syčáků a vstupte do tunelu. Vykopněte dveře a v místnosti nalevo si seberte vojenský dalekohled (tajná úroveň pro multiplayer). Prostřílejte se až na konec tunelu, a pokud možno nepozorovaně se propližte venkem do dalšího tunelu. Utíkejte až k místu, kde hlídají dvě APC, a po krátké domluvě s Chancem utíkejte podél zdi okolo nákladáku a seberte si z korby granáty. Nestřílejte! Transportéry budou palbu opětovat. Jděte na začátek tohoto tunelu a vhoďte granát do místnosti s generátorem. APC vás nyní nebudou vidět a vy můžete klidně pokračovat dál.

**Mise 4:**
**I-70 Mountain Bridge - Gabe**

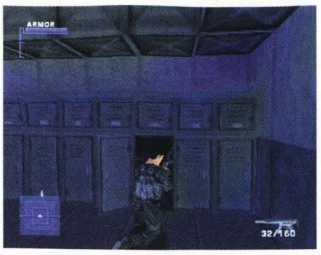
Máte pouze dvě minuty na to, abyste zlikvidovali velitele teroristů, než dá příkaz ke zničení mostu. Spusťte se z pravého okraje mostu a přeručkujte dozadu, aby vás neviděl velitel. Utíkejte dál (pozor na dva strážné) a z korby nákladáku si seberte plynový granát a sniperku. Plynovým granátem zlikvidujte velitele a vedle postávajícího teroristu. Teď už jen zbývá zneškodnit čtyři A4. Jedna je v oblasti, kde dříve stál velitel, dvě jsou v půlce mostu pod nákladákem, ze kterého jste si vzali granát, a poslední je na konci mostu. Jděte do dalšího tunelu a osvoboďte rukojmí (malá sprška kulek do hlavy vždy zabere). S osvobozenými rukojmími se prostřílejte až na konec tunelu.

**Mise 5:**
**McKenzie Airbase - Lian**

Nepozorovaně sledujte vojáka se vzkazem na parkoviště. Z nákladního auta si vezměte sniperku s tlumičem a za zády hlídkujícího vojáka se dostaňte přes střechu do další oblasti. Poraďte si se dvěma strážci a vyslechněte rozhovor Falkana s Morganem. Dejte si pozor na nově příchozího hlídače a po jeho likvidaci následujte dvojici. Zavítejte do hangáru napravo, kde si pohrajte s ovládacím panelem na trupu F-22. Odstřelovačkou sejměte pilota a po něm bude následovat i voják, který po chvíli přijde. Opusťte hangár a dopližte se k závoře (pozor na světlomet). Utíkejte vedle kolem projíždějícího auta a zaběhněte do garáže nalevo. Jděte za Holmanem a vyslechněte si jeho rozhovor. Sledujte Holmana zpět do garáže a po chvíli ho Lian automaticky klepne pažbou přes hlavu. Proběhněte přes nádvoří až k řídicí věži letového provozu. Rozstřelte světlomet a zbavte se hlídkujícího vojáka. Pohrajte si se zapalováním nákladáku a cesta do řídicí věže je volná. Vyjeďte výtahem do věže a oběhněte výtah. Eliminujte chlapíka v šedých maskáčích a pak co nejrychleji utíkejte zlikvidovat jeho kolegu, než spustí poplach. Získejte frekvenci transpondéru a odjeďte výtahem zpět do přízemí. Utíkejte dál chodbou a po odchodu Falkana k helikoptéře zlikvidujte vojáka, následně pak i Falkana.

**Mise 6: United Pacific Train 101 - Gabe**

K této misi není potřeba žádný návod, prostě se jen prostřílejte na začátek vlaku.

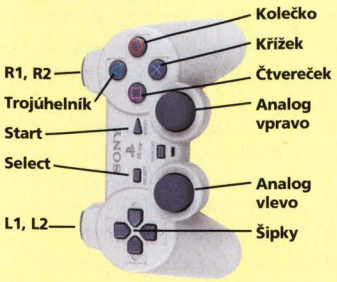



**Mise 7: United Pacific Train 101 - Gabe**
A ještě jednou to samé, tentokrát jste ovšem omezeni časem osmi minut. Tak rychle do toho.

**Mise 8: C-130 Wreckage Site**
Po seskoku se rychle schovejte za kopec a sejměte první dva chlápky. Jděte o kousek dopředu a počkejte, až se u vraku letadla objeví další dva cíle. Opatrně postupujte po pravé straně vpřed a dejte si pozor na teroristu ukrytého v jámě. Utíkejte dál a pod křídlem si seberte sniperku s tlumičem. Jděte k trupu letadla a pomalu jím postupujte vpřed. Objeví se dva snipeři, a proto rychle utíkejte zpět, dokud jim nezmizíte z dostřelu. Vezměte si sniperku a oba syčáky šikovně odstřelte. Ještě než bezhlavě vlítnete na kopec, měli byste prozkoumat terén, protože na vás čeká další sniper, ale ten už není tak nebezpečný. Dejte si pozor na jednoho zbloudilce s granáty a pak už vám nic nebrání v tom, abyste si doběhli pro disk s daty. Cesta nazpět je trochu složitější, ale s odstřelovačkou to není problém. Až uslyšíte zvuk vrtulníku, připravte si sniperku a po vzlétnutí helikoptéry se pokuste sestřelit Archera jednou ranou (získáte tak tajnou úroveň pro multiplayer). Pokud se vám navíc povedlo projít celou misi do tří minut, můžete se těšit na další postavy pro multiplayer.

**Mise 9: Pharcom Expo Centre - Gabe**
Zbavte se dvou hlídačů - ty můžete zastřelit a jděte do místnosti se schody. Vyběhněte nahoru, rozstřelte ventilační mřížku a projděte ventilací až na konec. Prostřílejte se až do expozice měsíce a po bednách vylezte na železnou lávku. Vlezte do ventilace, ale nechoďte až na konec, jděte jen do místa, kde jsou dvě mřížky kousek vedle sebe. Vezměte si kuš a střelte (kamkoli, jen ne do hlavy) vojáka hlídajícího východ z ventilace. Nějak se zbavte i ostatních a jděte do vedlejší místnosti se skříňkami. Odstavte vojáky a ze skříňky, kde jeden z nich stál, si vezměte hanbačasopis (tajná úroveň pro multiplayer). U rakety vyskákejte po bednách a vlezte do ventilace. Po vylezení z ventilační šachty se dejte vpravo a u mayské expozice se spusťte dolů z balkonu. Utíkejte vlevo a v další expozici umístěte nálož a vylezte z bedny do ventilace. Na jejím konci na vás budou čekat dva chlápkové, se kterými si jistě snadno poradíte. Odtud vede pouze další ventilační šachta, kterou se dostanete až do starověkého Egypta. V horní části místnosti je další šachta a na jejím konci další Egypt a ve vedlejší místnosti. Zlikvidujte chlápky a přeskákejte po obloucích až do ventilace

## OVLÁDÁNÍ




**CO JE CO**

- **Křížek »** Skrčení se
- **Kolečko »** Kotoul
- **Čtvereček »** Střelba
- **Trojúhelník »** Aktivace / Reload zbraně / Šplhání
- **R1 »** Automatické zaměření
- **L1 »** Manuální zaměření
- **R2 »** Úkrok doprava
- **L2 »** Úkrok doleva
- **D-pad »** Pohyb
- **SELECT »** Změna zbraně

**Mise 10: Ancient China Exhibt - Gabe**
Skočte ze střechy a utíkejte po schodech nahoru. Sejměte chlápka a utíkejte dál. Po chvíli narazíte na Morgana a další bombu. Přiběhne Teresa a jí v patách pár zloduchů. Postřílejte je a po zneškodnění bomby se vraťte do hlavní haly. Následujte Teresu a zneškodněte další dvě bomby. Až začne Teresa pracovat na té poslední, bude vás už netrpělivě očekávat Morgan v hale. POZOR!!! Dokud nebude zneškodněna poslední bomba, nesmíte Morgana zabít, jinak expozici měsíce uvidíte naživo. Po zajištění poslední bomby trefte Morgana dobře mířenou kulkou do hlavy a muzeum je zachráněno.

**Mise 11: Club 32 - Lian**
Co nejrychleji postřílejte Rusáky, ještě než po vás začnou házet granáty (tajná úroveň pro multiplayer), a slezte z balkonu. Vyjděte ven a utíkejte dolů po schodech. Po chvíli se dostanete do restaurace a posléze pak do baru. Prolezte ventilací nalevo od automatu a u vchodu si otevřete tajnou chodbu vypínačem u pokladny. Utíkejte do sklepa. Zde se nemůžete ztratit, a tak skončíte v dalším tanečním sále. Vylezte po reprobednách na balkon. Utíkejte až na toaletu a vylezte okýnkem ven.

**Mise 12: Industrial District - Lian**
Utíkejte doprava za Gregorovem a sejměte chlápka na střeše. Jděte do podjezdu a na ulici se dejte vpravo. Seberte milici pušku na plynové granáty a utíkejte zpět k podjezdu. Běžte rovně, dokud nenarazíte na pár ruských poldů. Dejte jim čuchnout plynu a zabočte do postranní uličky. Uskočte před autem a vylezte po něm. Přeskákejte po střechách za Gregorovem a nakonec skočte na ulici. Teroristi se vás znovu pokusí přejet, vyskočte na tyč a jděte kousek nazpět. V jednom z aut naleznete PK-102 (tajná úroveň pro multiplayer). Vylezte na ulici a dejte se vpravo. Ze střechy po vás začne házet granáty další magor. Teď už jenom sledujte Jurije až k parku, kde mise končí.

**Mise 13: Volkov Park - Lian**
Rychle zabijte chlápka vpravo, než se mu podaří odrušit bílé auto. Sejměte i toho druhého a z auta si seberte BIZ-2 (tajná úroveň pro multiplayer). Utíkejte za Gregorovem k pomníku a po jeho přemístění ho

## OBECNÉ TIPY

1. **Když při střelbě pokleknete (stisknutím ⊗), budou vaše střely přesnější.**
2. **Rohy jsou vaši přátelé. Pokud současně pokleknete, manuálně zamíříte a použijete úkrok, můžete se za roh podívat, aniž byste se vystavovali jakémukoliv riziku.**
3. **Máte-li kolem sebe příliš nepřátel, namiřte si to do nějakého stinného kouta, kde je můžete zlikvidovat jednoho po druhém.**
4. **V některých pozdějších úrovních mají vaši nepřátelé schopnost regenerace, a tak je zbytečné zdržovat se zabíjením každého nepřítele, pokud vám zrovna nestojí v cestě anebo nepotřebujete jeho výzbroj či munici.**
5. **Jestli budete dělat kotrmelce jako šílenec, snížíte riziko zásahu a zvláště při vyhýbání střelám namířeným na hlavu.**
6. **Mějte na paměti, že nůž a paralyzátor jsou zbraně, které se dají používat neomezeně a hlavně jsou tiché. Tichá je i kuš, jež lze použít i na větší vzdálenost, leč počet šípů je omezen. Proto ji používejte pouze tehdy, nelze-li použít nůž nebo paralyzátor. Paralyzátor s větším dosahem je hlučný, takže by vás mohl prozradit.**
7. **Brokovnice je skvělá na pročištění houfu nepřátel, ovšem na delší vzdálenosti už tak užitečná není.**
8. **Překvapivě užitečnou zbraní je pistole, zvláště s připojeným velkým plochým tlumičem. A jelikož se zdá, že munice v téhle hře doslova roste na stromech, používejte pistoli, jak často jen můžete, a šetřete si munici do svých těžších zbraní.**
9. **Sledujte radar - ten vám prozradí, kde se skrývá nebezpečí.**
10. **Pokud si nejste jisti, nikam neutíkejte ani nestřílejte. Opatrně se odplazte pryč a dávejte pozor.**

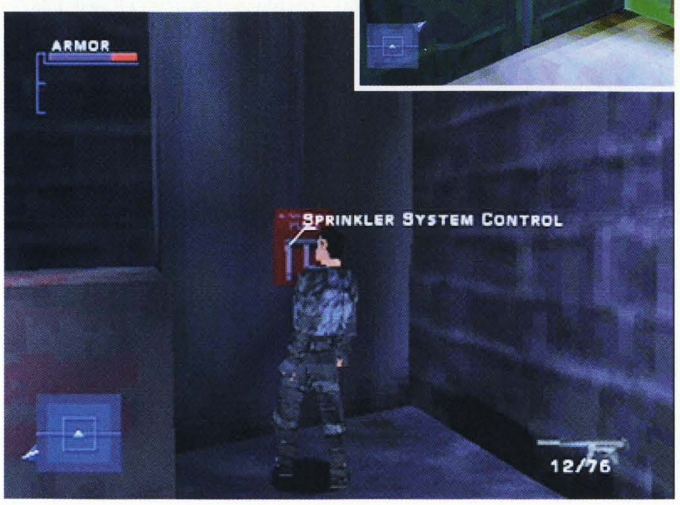
následujte ke kamenné hlavě. Vběhněte do neosvětlené oblasti a hledejte východ po Lianině levé ruce. U sloupu zahněte vpravo a utíkejte až k mostu, kde na vás vyběhnou čtyři chlápci.

### Mise 14: Volkov Park - Lian

S Uriem si teď užijete trochu legrace. Co nejrychleji rozstřílejte všechna světla, co uvidíte, a pak se ponořte do temnoty. Dejte si pozor, aby do vás Gregorov omylem nenarazil, připlížte se zezadu a dejte mu elektrošok.

### Mise 15: Aljir Prison - Lian

Sejměte Míšu, než stačí dojít k dozorkyni, a pokračujte dál. Zahněte do místnosti napravo a proběhněte jí a na chodbě se zbavte hlídače. Vraťte se zpět na hlavní chodbu a sejměte dalšího hlídače. Rychle se schovejte v rohu a pošlete k zemi i dozorkyni. Utíkejte chodbou vlevo a vstupte do oblasti s celami. Počkejte, až první hlídač vejde do chodby, a odpravte ho. Pokračujte podél stěny k cele, do které půjde dozorce dát vodu vězenkyni. Dejte si pozor na hlídače na mostě a zlikvidujte syčáky v cele. Opatrně postupujte po balkoně dál k místu, kde si povídají tři dozorci. Až jeden z nich odejde, tak se spusťte na okraj a přeručkujte ke dveřím doleva. Pomozte uprchlé vězeňkyni a odjeďte výtahem dolů o patro níže. Porozhlédněte se a utíkejte se schovat před hlídačem do díry po výtahu. Vylezte z díry a pomalu se protáhněte okolo povídajících si hlídačů. Počkejte u brány, než projdou dva hlídači a ve chvíli, kdy projde i třetí, projděte SKRČENÝ bránou a odstraňte hlídačku. Otevřete pravou bránu a počkejte, až přiběhne hlídač. Obdarujte trochou elektriky a jděte chodbou k celám. Přeběhněte přes balkon a zahněte k rozvodně. Pokud jste v celé úrovni nepoužili kuš, dostanete další arénu pro multiplayer.




### Mise 16: Aljir Prison - Lian

Zbavte se hlídačů a oberte je o zbraně. Vydejte se vlevo, na protějším balkoně zlikvidujte tři chlapíky a počkejte si, až vykoukne chlápek s brokovnicí. Střelte ho do hlavy a pokračujte chodbou ke schodům, pod kterými vás už čekají další bachaři. Vykopněte červené dveře a přeběhněte nádvoří. Z protějších dveří na vás vyběhnou dva ozbrojenci, od kterých se dostanete až do zakrvácené místnosti. Odtud už vede přímá cesta ke Gregorovi. Ochraňte ho před útočníky a vyčistěte mu cestu od dozorců. Doběhněte až k celám. Jděte kousek po balkoně, a až na vás Urij zavolá, urychleně se vraťte. Gregorov vhodí granát do výhledu kulometným věžím, takže můžete proběhnout až k železné brance, kterou otevřete jednou přesnou ranou do panelu s tlačítky. Pokračujte až do umývárny, kde to zrovna kropí ze samopalu dvě šílené vězenkyně. Vraťte se zpět k železné brance a jděte vpravo. Na konci chodby zabijte hlídače s puškou na plynové granáty a s ní pak eliminujte ty dvě zmatené ženštiny. Vystřílejte všechny chlápky u cel a zajděte zpět za Uriem, který vám od teď bude pomáhat se střelbou. Konec úrovně není daleko, a rozhodně není kam zabloudit. Prostřílejte se na nádvoří, na jeho druhém konci vyjeďte

na ochoz a pak už jen utíkejte, dokud mise neskončí.

### Mise 17: Agency Bio-Lab - Gabe

Nemáte zbraně ani neprůstřelnou vestu, takže se musíte spoléhat jen na vaši dovednost splynutí s prostředím. Abyste se vyhnuli prozrazení, nesmíte nikomu stát tváří v tvář ani utíkat.Vyjděte z ošetřovny a dejte se doprava. Na dalším rozcestí se zahněte opět vpravo a dojdete do oblasti s hlídačem, sledujícím dění v místnosti za sklem. Vyběhněte do kopce, a až projde hlídač okolo vás doleva, jděte vpravo a obejděte celý blok. Nechoďte rovnou vlevo, protože by vás zmerčila kamera. Vstupte do oblasti A1. Okolo přejde hlídka a na vás čeká na operačním stole v místnosti nalevo nůž. Hned ho vyzkoušejte na opodál stojícím hlídači a sebrat mu G-18. Jděte zpět na začátek oblasti A1, vstupte do dveří naproti bráně a deaktivujte bezpečnostní prvky. Vyjděte druhými dveřmi a jděte vlevo. Dojdete do dekontaminační komory. Odtud dojdete do oblasti s celami a výtahem. Přefikněte hlídače, seberte mu K3G4 a jděte do místnosti napravo. Jestli chcete, můžete doktory nechat naživu, nebo zabít, ale ta trocha krve navíc už stejně nikomu vadit nebude ;-). Ze skříňky si seberte vaši výzbroj a vydejte se na průzkum vězení. Po zabití obou hlídajících chlapíků si promluvte s vězněným Ramirezem a odejděte dveřmi v zadní části místnosti. Odstavte bezpečnostní kameru a sejděte dolů z kopce. Projděte okolo laboratoře, kde se míchají vakcíny, a za dveřmi A3 se vydejte doprava do oblasti A4. Jděte okolo místnosti, kde jste začínali, a u nápisu „EXIT" zahněte vlevo. Odbočky doleva si nevšímejte a proběhněte kolem beden. Odkráglujte nepohodlného hlídače a odstavte kameru. Cesta k ventilaci do Gershonovi

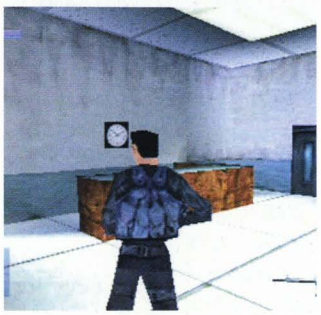
laboratoře je volná. Vyjděte za Gershonem a zlikvidujte vědce, který utíká pro pomoc (rozhodně doporučuji elektrický obušek, tak černý bílý plášť se hned tak nevidí :-). Doprovoďte Gershona až do místnosti s počítači a zabijte ho. Uprostřed místnosti najděte panel, do kterého napíchnete modem a umožníte tak Terese získat přístup k informacím. Vraťte se zpět do oblasti s vězením a odejděte dříve zavřenými dveřmi. Vstupte do laboratoře v oblasti B1 a rychle se zbavte dvou vědců. Vyběhněte na železnou konstrukci a tlačítkem u dveří vyplynofikujte dalšího vědce. Po rozhovoru s Chancem se vydejte dveřmi na vyvýšené konstrukci do posluchárny v A2. Zabijte vědce, seskočte z tribuny a následujte Elisu do laboratoří. Pouze zahýbejte vlevo, dokud nedorazíte k ventilaci na konci chodby, která vede rovnou do jedné z laboratoří. Zlikvidujte vědce a jděte do sousední laboratoře pro vakcínu.

**Mise 18:**
**Agency Bio-Lab - Gabe**

Rychle se skrčte a počkejte, až se hlídač zabije. Z bedny si seberte munici a vestu a jděte do předchozí místnosti. Pokud jste hodně odvážný, nebo máte velký zájem získat speciální misi pro multiplayer, můžete se pokusit sebrat na tribuně v operační místnosti M-79. S ní můžete potom zlikvidovat chlápky v neprůstřelném brnění. Z laboratoře vylezte druhou ventilační šachtou na chodbu a rychle utíkejte doprava. Schovejte se za jednou z beden a počkejte, až kolem vás proběhne chlápek v neprůstřelném brnění. Pokračujte dál a nevšímejte si odbočky vpravo. Dokutálejte se do místnosti, kde jste začínali předešlou misi, a odtud rovnou do márnice. Zaměřte svoji pozornost na další ventilační šachtu, na jejímž konci na vás čeká ve skříncе malé přilepšení ve formě M-79 (dostání se do operační místnosti by teď mělo být snazší). Další šachtou vylezete na chodbu. Utíkejte vpravo a vlezte do dveří po levé straně. Projděte na druhý konec místnosti a ze dveří se dejte vlevo. Doběhněte k zavřeným dveřím A1 a porozhlédněte se po další ventilačce. S ní se dostanete k veliké vrtuli, která jako na potvoru nemá žádný kryt. Spusťte se dolů a držte šipku nahoru. Gabe se zachytí za okraj šachty o patro níže. Vylezete v bývalé Ramirezově cele, před kterou na vás čeká další M-79. Utíkejte nahoru do místnosti, kde jste předtím našli svojí výbavu, a pohrajte si s počítačem. Vyběhněte na chodbu a zahněte k výtahu nalevo.

**Mise 19:**
**Slums District - Gabe**

Utíkejte po ulici, jak nejdál to půjde. Až vám dodávky zablokují cestu, rozstřelte zámek na dveřích obchodu a zbavte se dotěrných prodavačů. Z krámu odejděte druhým východem a vyškrábejte se na protější dům. Z ventilátoru vylezte na další střechu a z jejího okraje se pak pusťte na modrou markýzu. Utíkejte za vojákem, kterého nemilosrdně popraví sniper. Vraťte se zpět k domu s markýzou a vběhněte do sklepa protějšího domu. Vyhněte se ohňům a v prádelně si pozorně prohlédněte pračky. V jedné z nich najdete i špinavé prádlo (tajná úroveň pro multiplayer). Vstupte na tmavé kostky, které se pod vámi propadnou. Vypínačem spustíte požární systém, který uhasí oheň blokující dveře v prádelně. Poté, co projdete dveřmi, spadne za vámi suť a budete tak odříznuti od venku. V první místnosti nalevo na vás čeká sniper, který stejně skončí v plamenech, takže na něj zbytečně neplýtvejte municí. Pokračujte hořící chodbou dál až do místnosti s převráceným stolem, ze kterého vylezte do dalšího patra. Proběhněte patrem až na konec, kde zlikvidujte druhého snipera. Otevřeným oknem vyskočte zpět na ulici a utíkejte do postranní uličky vedle domu s prádelnou. Prolezte dírou v plotě a vyčistěte ulici od nepohodlných zlotřilců. Vstupte do domu napravo a proběhněte až na dvorek. Pomozte důstojnici S.W.A.T. týmu utéct před snipery. Vyčistěte horní patro od všech nepřátel - logicky jsou to ti, co se vás pokusí zabít a vraťte se dolů za agentkou.



**Mise 20:**
**Slums District - Gabe**

Držte se stále v závěsu za Teresou a nespouštějte ji z očí, dokud nedoběhnete k čističce. Teď se musíte rozdělit. Přeběhněte na druhou stranu koryta se splašky a utíkejte tak, abyste měli stěnu stále po vaší levé ruce. Za chvíli narazíte na chodbu vedoucí do kontrolní místnosti, ve které můžete vypnout čističku. Vraťte se zpět za Teresou. Slezte do čističky a vylezte na druhý přítok čističky. Utíkejte stále po pravém břehu, dokud nenarazíte na další čističku. Na vzdáleném konci místnosti vyskočte na trubku a začněte ručkovat. Až budete s ručkováním asi v půlce trubky, přiběhne se na vás podívat pár chlápků určených na odstřel. Pak si dejte akorát pozor na páru vycházející z potrubí a přeručkujte až na druhý konec. Utíkejte do garáží, kde s Teresou vyčistěte celé žluté patro. Vyběhněte do modrého patra. Vyhněte se dodávce a dejte si pozor i na chlápka, který přiběhne z horního patra a bude chtít Teresu zabít. Teresa poté vhodí granát do schodiště a vykouří tak další teroristy. Utíkejte za Teresou po schodech nahoru, ale ve čtvrtém patře nechoďte na parkoviště. Utíkejte po schodech až na samý konec, kde si seberte v bedýnce M-79 (postavy z *SF2* pro multiplayer). Seběhněte po schodech dolů do čtvrtého patra a vyčistěte parkoviště od teroristů. Po chvíli přiběhne Teresa v patách Stevensovi. Sejměte ho a tím poslední mise končí.

**Mise 21:**
**Sykes Parking Garage - Gabe**

No jo, no tak vám Chance zabil Teresu, to je dost pádný důvod k tomu, aby poslední mise byla ho zabít. Rychle vypadněte z místnosti, než se tam přiřítí Chance a pošle vás na věčnost za Teresou. Na levé straně vrtulníku si rychle seberte UAS-12 a na pravé vestu. Teď už jen stačí Chance nalákat mezi vás a listy rotoru a pak střílet, dokud nebude po všem - a hlavně po Chancovi.

# Syphon Filter 3

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Eidentic ■ **RECENZE:** PSM45 - 9/10

Poslední díl skvělé akce od Sony. Je nejhezčí a hraje se také skvěle. Do toho!

**Gabe Logan se vrátil se třetím dílem své klasické akční adventury od Sony.** Pusťte se do ní bez nejmenších obav - náš jedinečný návod vás zbaví jakýchkoliv potíží.

Bez jakéhokoliv zdržování se pustíme přímo do návodu - tentokrát jsme neztráceli čas žádnými tipy ani popisy zbraní, protože všichni všechno dokonale znáte již z předchozích dílů. Snad jen dodáváme, že kompletní seznam všech bonusových lokací naleznete na straně 6.

### Mise 1 - Hotel Fukushima

Jděte k portýrovi u výtahu a nechte se vyvézt nahoru. Podle mapy najděte ve východní části pokoj 413 a ⓐ vykopněte dveře. Ve sprchovém koutě si vezměte vaši výstroj a připravte se na přestřelku.

Po zabití všech nepřátel vyběhněte na chodbu, na které odteď bude pěkně rušno. Dostaňte se k výtahu, u kterého vám zavolá Lian, že je nefunkční. Budete to muset vzít po požárním schodišti. Prostřílejte se k němu a seběhněte po něm do suterénu.

Od Lian dostanete za úkol zachránit VIP rukojmí, které hlídají čtyři teroristi. Rychle se jich zbavte a společně s dívkou se vydejte skrze prádelnu a kuchyň k bezpečnému místu vyznačenému na mapě. Pak už jen jděte do recepce, kde jsou poslední dva chlápkové, a po jejich zabití si otevřete bránu vypínačem na recepčním pultu.

### Mise 2 - Costa Rican Plantation

Utíkejte na západ k soutěsce a z bedny nalevo seberte granáty. O kus dál narazíte na Lian. Odteď ji musíte chránit před nepřáteli, kterých je tu opravdu dost. Doběhněte spolu ke kulometnému hnízdu, o které se postará Lian. Následujte ji k dalšímu, u kterého vám oznámí, že je bez granátů. Hoďte granát do hnízda a poté i do dalšího, schovaného za rohem.

Cesta vás dovede až do tábora, kde se odehraje Ellisova poprava. Prohlédněte jeho tělo a pokračujte dál za Lian. Doběhněte ke skupince domků a vejděte do toho, který je nejvíc na západě. Naleznete zde dvě důležité bedny. V jedné bude přepravka na vzorky květin a ve druhé detektor min. V nejzápadnější části traktu naleznete na pyramidě M-79. Vyjděte ven z domu a vydejte se na jih. Kus před minami naleznete první políčko, ze kterého odeberte první vzorek. Stejnou cestou, jakou jste šli s Lian, se vraťte k prvnímu kulometu a seberte další vzorek rostliny. Vydejte se na západ. Zanedlouho narazíte na vojáka bijícího ženu. Zlikvidujte ho a pokračujte v cestě. Najděte poslední políčko a doběhněte až k domkům, odkud jste předtím odešli.

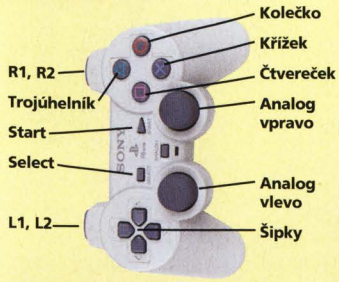
Jděte do východního domu, projděte na jeho konec k prostranství s vrtulníkem a tomu pak trochu poštelujte motor. Na cestě zpět se zastavte v místnosti nalevo, kde je na stolku v rohu terminál. Odešlete souřadnice letcům a pak už jen zamiřte z domu na jih, kde se skrze minové pole dostaňte až k tunelu vedoucímu pryč.

### Mise 3 - C-5 Galaxy Transport

Tato mise je jedna z nejkratších vůbec. Probojujte se k přednímu nákladovému prostoru a podél levé stěny doběhněte ke schodišti vedoucímu do pilotní kabiny. Za Rhoemerem zatím nechoďte a vyběhněte k pilotovi. Jděte k panelu s ovládáním dveří nákladního prostoru a stiskněte tlačítko.

Pod schody si seberte speciální zbraň, vám jistě dobře známou z finálního souboje minulého dílu,

## OVLÁDÁNÍ




### CO JE CO

**ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ**

**Šipka vlevo/vpravo »** otáčení kolem své osy

**Šipka nahoru/dolů »** chůze vpřed/vzad

**Levá an. páčka »** funkce šipek

**Pravá an. páčka »** Chůze se zamknutou kamerou

**Křížek »** Přikrčení

**Čtvereček »** Střelba

**Kolečko »** Kotoul

**Trojúhelník »** Akce

**L1 »** Zaměřovač

**R1 »** Automatické zaměření

**L2/R2 »** Úkroky

**Select »** Přepnutí na další zbraň

**Start »** ACD (pauza)

**SPECIÁLNÍ OVLÁDÁNÍ**

**Select + L2/R2 »** Lišta s výběrem zbraní

**L1+ L2/R2 »** Vykouknutí za roh

**Ťuknutí na šipku dolů »** Rychlé otočení o 180°

a s ní běžte vyhodit zloducha ven z letadla.

### Mise 4 - Pugari Gold Mine

Hned jak budete moci Lawrence ovládat, stočte padák nalevo a přistaňte na římse za vámi. Z bedny si vezměte M-79 a přeskočte na přepravní pás. Z konce ramene přeskočte na západní římsu a seberte výbušniny. Slezte dolů ze skály a tunelem na severu doběhněte až na otevřené prostranství, ústící do dolu 411.

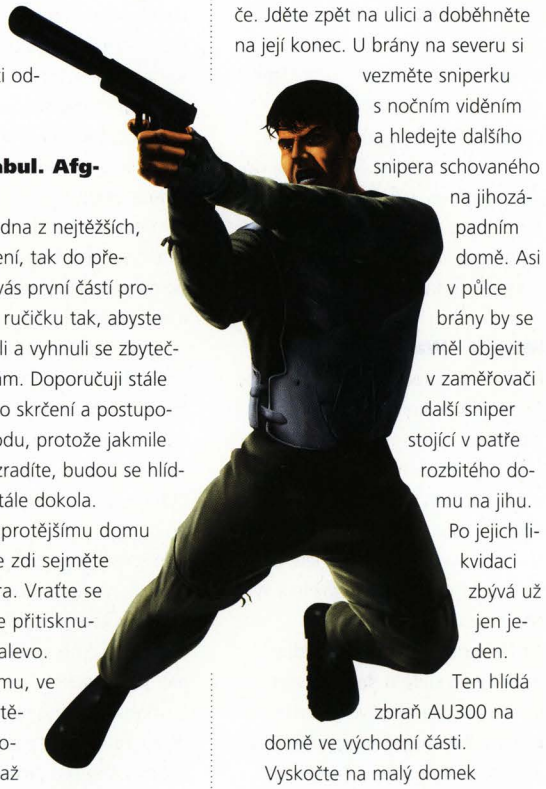
Zbavte se stráží uvnitř a po rozhovoru s dělníky se s nimi vydejte důlní šachtou na východ. Až se dostanete k mostu, budete muset nejdříve vystřílet syčáky ve výklencích a až Lawrence zavolá dělníky, budete moci pokračovat v cestě. Cestou vedoucí na sever se dostaňte na rozlehlé prostranství, kde pomožte kamarádovi proti přesile hlídačů. Ke zdárnému zakončení mise už stačí jen doběhnout do dolu, odkud jste odvedli dělníky, a položit výbušninu u sloupu.

### Mise 5 - Pugari Complex

Na nic nečekejte a rychle se vydejte k důlnímu vozíku. Odbrzděte ho a po vzoru Indiana Jonese odjeďte z dolů. Dejte si pozor na týpka s PK-102 čekajícího u vchodu a pak se vydejte do kopce na prostranství s budkou, ve které si promluvte s předákem Georgem.

Vyběhněte kopeček a přes dvě hlídaná nádvoří se dostaňte až do rozvodny. Oběhněte blok napravo, stiskněte tlačítko a po druhém schodišti vyběhněte před dům. Utíkejte k nedaleko stojícímu velkému domu a prostřílejte se až do druhého patra. U pravého počítače stiskněte W a pomozte Dejeesusovi zbavit se hlídačů.

Společně jděte k výtahu, kterým přijede další várka vojáků, a ty bez milosti oddělejte.



### Mise 6 - Kabul. Afghanistan

Tato mise je jedna z nejtěžších, jak co do utajení, tak do přestřelek. Proto vás první částí provedu hezky za ručičku tak, abyste moc neriskovali a vyhnuli se zbytečným přestřelkám. Doporučuji stále držet křížek pro skrčení a postupovat podle návodu, protože jakmile se jednou prozradíte, budou se hlídky objevovat stále dokola.

Přejděte k protějšímu domu a skrze díru ve zdi sejměte prvního snipera. Vraťte se na ulici a jděte přitisknuti k domům nalevo. Dorazíte k domu, ve kterém je za stěnou skrčený voják. Počkejte, až se postaví, a skrze okno se ho zbavte. Teď se držte domů napravo a doběhněte až k rohu, odkud můžete bezpečně zlikvidovat dalšího snipera hlídkujícího na autobusu. Pod plachtou se propližte ke stěně na východě a podívejte se na střechu jižního domu. Na ní je další sniper.

Podél levé řady domů pokračujte na sever a vejděte do druhého průchozího domu. Jeho severní chodbička vede k sousednímu baráku, do kterého se dírou ve stěně vytáhněte a zbavte se dalšího ostřelovače. Jděte zpět na ulici a doběhněte na její konec. U brány na severu si vezměte sniperku s nočním viděním a hledejte dalšího snipera schovaného na jihozápadním domě. Asi v půlce brány by se měl objevit v zaměřovači další sniper stojící v patře rozbitého domu na jihu. Po jejich likvidaci zbývá už jen jeden. Ten hlídá zbraň AU300 na domě ve východní části.

Vyskočte na malý domek a z bedny, kterou hlídal poslední sniper, si vezměte AU300. Využijte své nové zbraně a vydejte se zpět k místu, kde jste začínali. Odtud jděte po ulici na sever k rozbitému domu nalevo. Vylezte do druhého patra a přejděte do sousedního domu, ve kterém je vchod do podzemí. Vyfoťte si mapu na stěně.

Na rozcestí se dejte vlevo a doběhněte až do skladu munice. Umístěte nálož, vyběhněte z místnosti a chodbou nalevo doběhněte k bednám, po kterých vylezte ven.

Nyní se vydejte zpět k autobusu a vylezte na něj. Na scéně se objeví čtyři maskovaní nepřátelé, kteří začnou ostřelovat vrtulník bombami. Jejich likvidaci už nechám na vás.

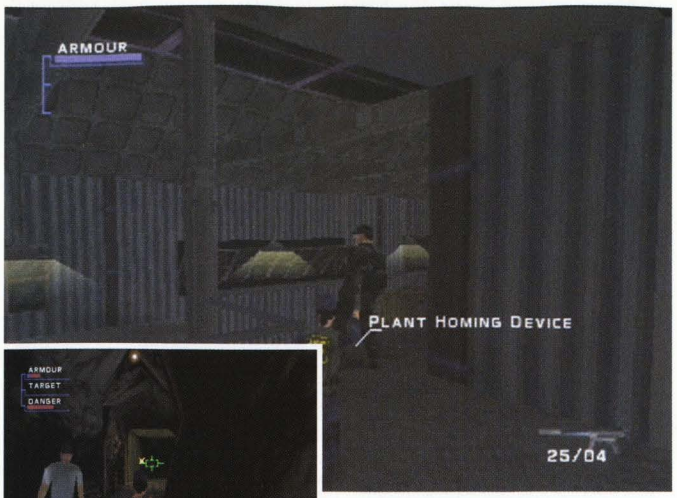
### Mise 7 - S.S. Lorelei

V jihozápadním rohu skladiště umístěte bombu a vyjděte ven. Na rozcestí se dejte vlevo a utíkejte až na další odbočku v západním křídle. Jděte do nedalekého skladiště a pod schody umístěte do rohu další bombu. Vraťte se zpět do koridoru a utíkejte dál chodbou, ze které jste předtím odbočili. Doběhnete až k dalšímu skladišti a v něm vyslechněte rozhovor dvou dělníků. Zanechejte zde bouchavý dárek a pak už jen utíkejte k motoru na zádi. Zdviží na zádi vyjeďte do dalšího patra, na můstek položte poslední bombu a po schodech vyběhněte do dalšího patra.

Rychle se utíkejte schovat do chodby s bednou a sledujte kuchtíka

### AU300

**Poprvé v celé sérii *Syphon Filterů* se setkáváme se super zbraní AU300. Její „nadpozemskou" silnou stránkou je to, že její zaměřovač vyrobený v Rusku dokáže prohlédnout skrze většinu povrchů a stěn. Pak už jen stačí jedna dobře mířená rána na hlavu a kulka si neslyšně projde stěnou až ke svému cíli.**



do kuchyně. Vlezte do šachty vedoucí do galerie kapitánovy kajuty. Sejměte kapitána dřív, než stačí utéct, seberte lodní záznamy a vydejte se na chodbu. Po schodech u zádi se dostaňte o palubu níž a zavítejte do nedaleké zasedačky, kde si vezměte pásku s důkazem.

Vyjděte na chodbu a pokračujte v prohlídce paluby, která vás dovede až do jednoho ze skladišť v dolní palubě. Vraťte se zpět do skladiště, kde jste začínali tuto úroveň, a tam chraňte kamarádku před útočníky, než vám spustí bednu na jeřábu.

### Mise 8 - Aztec Ruins

Vyběhněte do horní místnosti a dírou ve stropě vylezte do nadzemní části. Utíkejte na rozcestí a zabočte vlevo. Doběhněte až k dlouhému schodišti, seběhněte po něm dolů a zabočte vlevo. V chodbičce vylezte po bednách na balkon a seskočte dolů k bedně s UAS-12.

Využijte sudů ke zlikvidování vojáků a pak běžte do laboratoře nalevo. Po rozhovoru s vědcem si stáhněte z počítače model viru a posléze ho zničte. Na konci koridoru naleznete další počítač a kus nazpět tunel, který vás dovede na otevřené prostranství. Přeběhněte do protější budovy, kde jsou uvěznění vědci, a utíkejte do další chodby.

Pomozte doktorce, kterou drží v chrámu, zničte počítač a dírou ve zdi probouranou spadlým sloupem přelezte do další části.
V chrámu toho bez výbušniny moc nesvedete, proto se zatím vydejte dírou ve zdi. Venkovní cestou doběhněte až do místnosti se třemi počítači a pak prozkoumejte i zbytek budovy. Z bedny na oltáři si vezměte výbušniny a dírou v sousední místnosti si doběhněte pro vzorek viru. Rovnou zničte počítač a vraťte se na chodbu. V poslední místnosti je vědec, který po vás chce artefakt ležící na kameni o patro níže. Hupsněte pro něj do díry a potom se vydejte zpět k uzamčeným vězňům. Nyní vám stačí osvobodit vězně zamčené v celách a mise je u konce.

### Mise 9 - Waterfront

Poté, co si poradíte s dvěma teroristy, se vydejte ke skladišti 2, kde už na vás čeká Maggie. Utíkejte kolem sniperského hnízda dozadu k nákladáku, na který umístěte výbušninu. Rychle utečte před explozí do otevřeného skladiště. Až vběhnete dovnitř, zavřou se za vámi dveře a vy jste v pasti.

Následujte Maggie za bedny a střelte do sudů u druhých vrat. Venku utíkejte nejdříve vpravo a na konci silnice odpalte nákladák. Pak utíkejte cestou zpět až ke skladišti 1. Teď musíte na chvíli dávat pozor na Russela, než se mu povede v sousedním skladišti otevřít sejf. Proběhněte na druhý konec skladiště, odpalte sudy u brány a vyběhněte ven na vzduch. Na rozcestí jděte vlevo, odpalte truck a pak utíkejte pořád rovně, dokud nedorazíte k poslednímu autu.

### Mise 10 - Docks Final Assault

Vyběhněte z tunelu a držte se drátěného plotu po vaší levé ruce. Měli byste doběhnout k Nigelovi, kterého odteď musíte chránit před nepřáteli. Popisovat trasu by bylo k ničemu, proto to nechám na vás. Až najdete automobil a spustíte ostny, pokusí se vás Nigel přejet. Sledujte jeho i nákladák a až ho dostihnete, ustřelte mu hlavu.

### Mise 11 - Convoy

Přijetí Afgánců není zrovna přátelské, proto se jich co nejrychleji zbavte a společně s Ellisem doprovázejte konvoj dál na západ, než se objeví další překážka, minomety. Utíkejte nalevo k ležení rebelů a najděte vchod do podzemního tunelu. Proběhněte jím do ruin, odkud rebelové útočí, a zlikvidujte je.

Vaše stávající pozice se uloží a vy se budete moci vrátit tunelem nazpět k nákladáku. U konce tunelu vás zavolá Ellis a poví vám o zátarase na silnici. Po vyjití z podzemí se vydejte na severozápad a doběhněte až k ostnatému drátu. Přední část si vezme na starost parťák a druhou musíte zničit vy.

Sledujte truck k mostu a po levé straně seběhněte dolů. Lokalizujte bombu připevněnou k trámu a zneškodněte ji.

Další problém je sniper na jižním kopci. Teprve až po jeho zabití bude moci konvoj pokračovat v cestě.

Za mostem narazíte na minu nastraženou uprostřed silnice. Nepřibližujte se k ní a zajistěte Ellisovi klid při práci.

Pomalu postupujte vpřed až k úžlabině, na jejímž konci číhají dva snipeři v neprůstřelných vestách. Postarejte se o ně a připravte se na menší povyražení.

Pokud nemáte moc munice, budete nespíš muset začít celou misi od začátku, protože prostřílet se zástupem ozbrojenců na obou stranách valu nebude žádná legrace. Až se vám to povede, tak vás čeká už jen malá přestřelka u hradeb města a likvidace posledního ostnatého drátu.

### Mise 12 - The Beast

Po hlavní třídě se vydejte na náměstí ležící na východě a zde si v nejvýchodnějším domě seberte výbušninu C4. Počkejte na tank, který bude projíždět kolem, a připlácněte na něj C4. Pak se zakutejte někde hodně daleko a na dálku nadzvedněte tanku poklop.

### Mise 13 - Australian Outback

Tato mise je vcelku jednoduchá. Je rozdělená na dvě části. Nejdříve musíte zničit vysílač ležící na jih od místa, kde jste začínali, pak vyfotit masový hrob na západě a nakonec zabít čtyři strážné hlídající Elsin stan.

Promluvte si s doktorkou, která vás pošle pro tři látky potřebné pro vytvoření séra. Podle mapy a radaru je najděte a vraťte se do stanu, ve kterém Elsa zrovna řádí. Pomožte jí a společně pak vyběhněte k vrtulníku na nedalekém kopci.

### Mise 14 - St. George Australia

Stejně jako v šesté misi i tady musíte být jako myšky a likvidovat pěkně potichu a nepozorovaně. Pokud máte z minulé mise sniperku, budete to mít jednodušší, ale stejně dobře a potichu můžete používat i AU300.

Vydejte se na západ k první hlídací věži. Podél náspu pokračujte dál na západ k Silversovi hlídajícímu ještě s jedním poskokem dva domorodce. Zbavte se obou vojáků, osvoboďte a uzdravte domorodce a vydejte se na průzkum oblasti.

Ještě vám zbývá nalézt čtyři domorodce. Jeden je v podzemní chatrči a další tři v domcích na východě. Po jejich vyléčení vám zavolá doktorka a získáte další úkol. Doběhněte k nákladáku, kolem kterého jste na začátku mise prošli, a „vypůjčete" si ho.

Rychle se schovejte za některý z kamenů, připravte si AU300 a počkejte na ozbrojence, se kterými si už snadno poradíte.

### Mise 15 - Paradise Ridge

Zbavte se sniperů na posedu a utíkejte za agenty. Cesta vás dovede až na plácek, kde klečí spoutaný DeMarco. Vyčistěte oblast od ozbrojenců a pusťte agenta na svobodu.

Vylezte po náspu a utíkejte dál na severozápad. Cestou potkáte dvojici agentů vedoucí zajatce. Nevšímejte si jich a doběhněte až ke

sloupu, na který připlácněte navigační zařízení. Utíkejte ke kráteru, kde vás zajmou dva agenti FBI. Ti ve skutečnosti jsou NSA, což se později dozvíte od Gabeho, který vám pomůže osvobodit se. Vraťte se k navigačnímu zařízení, deaktivujte ho a pak se od kráteru vydejte do lesa, kde předtím zmizel Logan.

V další části hry už nesmíte zabíjet milicionáře (ale oni vás ano), a jedinou zbraní, kterou na ně můžete použít, je kuš. Využijte toho, že se milicionáři zabývají teroristy a proběhněte kolem nich do bezpečí. Ve vesničce si dejte pozor na Rusáky poschovávané okolo a namiřte si to na kopec nad vesnicí označený nápisem.

Použijte podobný scénář jako předtím a nechejte milicionáře, aby se s teroristy navzájem postříleli. Cesta vás dovede až k domu Oaktonovových.

**Mise 16 - Militia Compound**

Doběhněte do stodoly, přeběhněte do druhé místnosti a spusťte se dírou v podlaze do dolní části. Dírou v podlaze ve stáji se vydejte do podzemí. Pomalu se pližte chodbou až pod rošt, na kterém stojí komunikující voják. Počkejte, až ukončí rozhovor, a zbavte se ho. Za zatáčkou se objeví střílející terorista, kterého nelze jinak, než zabít. Vylezte z podzemí. Za rohem stojí dvojice MIB (Men In Black) držící dva rukojmí. Prověřte jim hlavinky a doběhněte ke skladišti.

Vykopněte dveře skladiště a jděte na obhlídku. Vyslechněte si rozhovor mezi Silversem a jeho poskokem a potom vylezte na kontejner stojící nedaleko vás. Z něj skočte na okraj plošiny, na které klečí plukovník a potichu se k němu přikraďte. Dejte mu na záda štěnici a opatrně zacouvejte do vzdáleného rohu.

Až plukovník odejde, můžete se vydat za ním. Doběhněte až ke studni, u které je pod schody svázaný agent Kelly. Spolu pak zlikvidujte trojici „černých". Skočte do studny a doběhněte až na konec, kde se setkáte s dvojicí milicionářů. Klekněte si a promluvte si s nimi. S jejich pomocí se prostřílejte až na dvůr, ze kterého se vydejte uličkou mezi domy do kanceláře. V ní naleznete jelení hlavu, ze které si vezměte záznamy a pak vyjděte ven z domu.

Z bedny si seberte M-79, která se vám teď bude hodit. Zbavte se tří sniperů a utíkejte do podzemní dílny, kde jsou poslední jednotky NSA. V jednom z rohů je poklop vedoucí do tajného podzemního bunkru.

**Mise 17 - Underground Bunker**

Utíkejte za Dustym a až se zastaví, tak se zbavte nežádoucího doprovodu. Pokračujte dál a v tmavé jeskyni počkejte na kamaráda, než vám přinese brýle pro noční vidění. Následujte Dustyho, který vás dovede až ke vchodu do bunkru, hlídaného dvěma vojáky. Sejměte je a společně s Dustym utíkejte za jeho těhotnou matkou. Té se přiblížil čas porodu, proto musíte spěchat do skladu pro lékárničku. Najdete ho, když se u stolu dáte vlevo a na dalším rozcestí vpravo. Pod schody vykopněte dveře a z bedny si vezměte sanitární nářadíčko. Vraťte se k Debbie a dejte jí léky.

Nyní musíte dělat paní Oaktonové bodyguarda. Zatímco se Dusty bude pokoušet stáhnout data a zničit počítače, vy budete muset doprovodit Debbie do nedalekého výtahu. Buďte pořád s ní, dokud se k vám nepřipojí Dusty a společně s ním neodjedete do podzemí. Pak zbývá už jen kousek cesty do konce úrovně, která končí u tajného východu z bunkru za americkou vlajkou.

**Mise 18 - Senate Building**

Utíkejte do haly a naproti dveřím, kterými jste vešli, se rozhlédněte. Nalevo je pánská toaleta a napravo dámská. Nejdříve se vydejte na pánskou toaletu. Rozstřelte mřížku, vlezte do šachty a prolezte jí až na druhý konec, ústící do kontrolní místnosti. Zvedněte bezpečnostní brány a vraťte se na chodbu, která vás zavede až do velikého sálu, kde osvoboďte rukojmí.

Zaběhněte si na slovíčko k dámám a podobně jako na pánské toaletě, i zde využijte ventilaci. V kanceláři si prohlédněte spisy v regále, z nich získáte kód pro Lawrence. Utíkejte k výtahu a sjeďte do metra. Prostřílejte se až k vlaku na konci, ve kterém zmizela Mara.

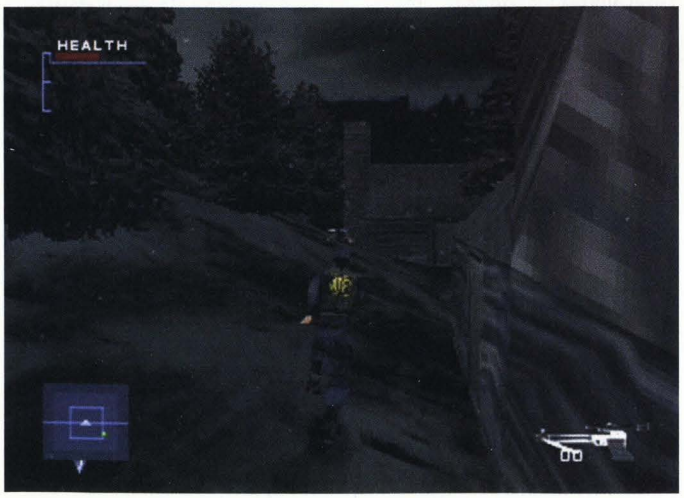
**Mise 19 - DC Subway**

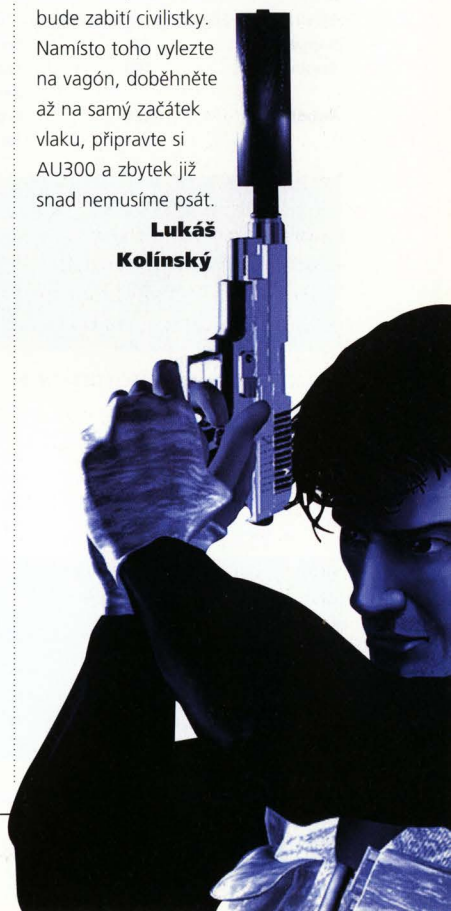
V této misi se vám rozhodně vyplatí zvolit si zbraň, která bude nejen účinná, ale bude mít i velkou kadenci, např. Mars nebo G-18. Není v podstatě kam zabloudit, takže přeskočím k jednotlivým částem.

Prvním úkolem je osvobodit tři rukojmí, na které ve vlaku postupně narazíte. Potom se setkáte s plukovníkem Mary Aramovové. Toho nejsnáze zlikvidujete s AU300, která by v tu chvíli měla být někde poblíž. Doběhněte až na konec vlaku, kde z bedny seberte výbušniny a odpalte s nimi část dělící vagóny od kabiny strojvůdce.

Finální setkání s Marou bude více než příjemné, protože se neodehraje žádná přímá konfrontace. Nesnažte se zbytečně střílet do neprůstřelného, jediné, čeho tím docílíte, bude zabití civilistky. Namísto toho vylezte na vagón, doběhněte až na samý začátek vlaku, připravte si AU300 a zbytek již snad nemusíme psát.

**Lukáš Kolínský**



# Hogs of War

**Ozbrojte své pašíky a pošlete je do války. Ale pozor, aby vám** z nich za pár chvil nezbyly jen jitrnice. S naším návodem máte napůl vyhráno!

INFO

■ **VYDAVATEL:** Infogrames ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Infogrames ■ **RECENZE:** PSM28 8/10

Prasata útočí! Výtečná humorná válečná strategie ve stylu Worms, ovšem v 3D grafice. Excelentní především v multiplayeru.

Je tu první návod na vaše výslovné přání - chtěli jste tipy na taktickou válku prasat, máte je mít! První jednoduché mise této hry vás zřejmě k žádným větším duševním výkonům nevyprovokují. Postupem času ale zjistíte, že základní zbraně a přímočará taktika k cíli nepovedou. Právě pro tyto okamžiky vám přinášíme několik rad a pár přehledných tabulek, které vám při hře jistě přijdou vhod.

### Využití terénu

Tato taktika se vám vyplatí zvláště zpočátku, kdy ještě nemáte k dispozici žádné účinnější zbraně. S těmi základními totiž může trvat likvidace vzdálenějšího prasete až příliš dlouho. Proto je dobré se hned na začátku pořádně porozhlédnout po okolí a potom se pokusit využít všeho, co vám autoři hry připravili. Máme na mysli veškeré vodní plochy a minová pole. Pokud se totiž protivníkův čuník promenáduje v těsné blízkosti malého jezírka, není nic jednoduššího, než mu tam pomoci například výbuchem granátu. Rázem se přesvědčíte o tom, že prasata opravdu nejsou příliš zdatní plavci.

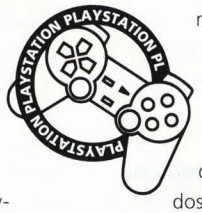
Zajímavé je také využití terénu ve spojení se zbraní Madness Gas. Prasata zasažená tímto plynem se jednoduše zblázní a začnou kolem šíleně poletovat. Pokud je tedy v jejich blízkosti minové pole, je velmi pravděpodobné, že do něj při všem tom křepčení nadšeně zaběhnou a pak se pěkně proletí vzduchem.

### Specializace

Pro úspěch v obtížnějších misích je velmi důležité vytvoření sehraného týmu, ve kterém by neměl chybět žádný ze čtyř specialistů. Specialista na těžké zbraně je nepostradatelný pro boj na větší vzdálenost, inženýr dokáže detekovat smrtící minová pole, špión může být neviditelný (od úrovně Sniper má navíc ve výbavě velmi účinnou Sniper Rifle) a doktor dokáže do hry vrátit i zdánlivě ztraceného čuníka. Samozřejmě, že se klidně můžete prosadit například s čistě ofenzivní taktikou, ve které se obejdete například bez doktora (Commando a Hero dokáží také léčit), ale cesta vyrovnaného týmu je přeci jenom o něco jistější a jednodušší.

### Spolupráce

Je dobré naučit se využívat spolupráce několika specialistů. Dobrým příkladem může být třeba specialista na těžké zbraně a Sniper. Výhoda těžkých zbraní je totiž v jejich schopnosti poškodit více prasat najednou. To se hodí hlavně zpočátku, kdy se protivníkovy jednotky občas sejdou do menších skupinek. Taková dobře umístěná raketa nebo granát s nimi dokáží pěkně zamávat. Po takové přípravné palbě je potom mapa plná více či méně zraněných vepřů, kteří si přímo říkají o kulku od skrytého snajpra, který číhá na některém z kopců. Pro toho je dokončení jejich trápení doslova rutinou.




### Boj na blízko

Jde o velmi nebezpečný způsob boje. Používejte ho, pouze pokud si opravdu věříte. Není totiž moudré dostat se do pozice, kdy se bezhlavě vrhnete do souboje na blízko a protivník přežije váš první útok. V tomto způsobu boje zkrátka platí dvojnásob staré dobré heslo - nauč se znát svou zbraň. Útočte tedy v situacích, kdy jste si jisti úspěchem, nebo máte pocit, že už nemáte co ztratit.

Asi nejúčinnějším způsobem boje na blízko je využití náloží TNT. Nejen že má velký dosah a smrtící účinek, ale také dokáže odhodit protivníkova vepře pěkně daleko. Pokud se naučíte vypočítat alespoň přibližnou balistickou dráhu cílového objektu, můžete s tímto druhem útoku slavit až překvapivé úspěchy.

V neposlední řadě musíte při útoku na dotykovou vzdálenost myslet na výbuch, který doprovází smrt každého prasete. Pokud budete šikovní a nastane vhodná situace, můžete dokonce tento fakt využít a postrčit umírajícího čuníka mezi jeho spolubojovníky.

SPECIALIZACE

| SPECIALIZACE | ENERGIE | VÝZBROJ/POPIS |
|---|---|---|
| HEAVY WEAPON SPECIALIST - SPECIALISTA NA TĚŽKÉ ZBRANĚ, DOBRÝ PRO BOJ NA VELKOU VZDÁLENOST | | |
| **Gunner** | **75** | **Trotter, Pistol, Bazooka** |
| **Bombardier** | **90** | **Trotter, Pistol, Bazooka, 3x Mortar** |
| **Pyrotech** | **120** | **Trotter, Pistol, Bazooka, 3x Mortar, 3x Flamethrower, Airburst** |
| ENGINEER - SPECIALISTA NA VÝBUŠNINY, MŮŽE DETEKOVAT MINOVÉ POLE | | |
| **Sapper** | **80** | **Trotter, Shotgun, 3x Mine, TNT** |
| **Engineer** | **100** | **Trotter, Shotgun, 3x Mine, 2x TNT, 3x Shrapnel Granade, Suicide** |
| **Saboteur** | **120** | **Trotter, Super Shotgun, 3x Mine, 3x TNT, 3x Shrapnel Granade, Suicide** |
| ESPIONAGE - ŠPIÓN, NEVIDITELNÝ NA MAPĚ, MŮŽE SE SCHOVAT A MŮŽE SE MASKOVAT JAKO BEDNA NEBO STROM | | |
| **Scout** | **75** | **Knife,Rifle, Pick Pocket, Poison Gas, Hide** |
| **Sniper** | **90** | **Knife, Sniper Rifle, 2x Pick Pocket, Poison Gas, Hide, Suicide** |
| **Spy** | **120** | **Knife, Cattle Prod, Sniper Rifle, 3x Pick Pocket, Poison Gas, Hide, Suicide, TNT** |
| MEDIC - DOKTOR, MŮŽE LÉČIT OSTATNÍ, MÁ ALE VELMI MÁLO ZBRANÍ | | |
| **Orderly** | **60** | **Knife, Rifle, 3x Granade, 3x Healing Hands** |
| **Medic** | **80** | **Knife, Rifle, 3x Granade, 3x Healing Hands, 3x Medicine Dart, 3x Medicine Ball** |
| **Surgeon** | **120** | **Knife, Rifle, 3x Rifle Burst, 3x Granade, 3x Healing Hands, 3x Medicine Dart, 3x Medicine Ball, Tranquiliser** |
| NEJVYŠŠÍ HODNOSTI - NÁSLEDUJÍ PO LIBOVOLNÉ SPECIALIZACI | | |
| **Commando** | **130** | **Knife, Machine Gun, Sniper Rifle, 3x Medicine Dart, Cluster Grenade, Poison Gas, Bazooka, Airburst, TNT, Jetpack, Hide** |
| **Hero** | **150** | **Sword, Heavy Machine Gun, Sniper Rifle, Medicine Dart, Cluster Grenade, Poison Gas, Bazooka, Airburst, TNT, Jetpack, Self Heal ,Hide, Special Ops, Airstrike.** |

### Povýšení

Bez nich špičkový tým nikdy nezískáte. Musíte se tedy snažit získat jich co nejvíce za jakoukoliv cenu. Rozhodně se vždy postarejte o získání dvou základních - první dostanete za dokončení úrovně a druhý za přežití všech vašich vepřových bojovníků. Je tedy důležité udržet při životě i zdánlivě zbytečného čuníka, protože povýšení z něj může udělat cenného člena vašeho týmu. Všechna další povýšení získáváte za plnění speciálních úkolů, kterými se hra jen hemží. Určitě je nepodceňujte, protože mohou znamenat rozdíl mezi úspěchem a neúspěchem v celé kampani. Není totiž nic horšího než ke konci hry zjistit, že ti vaši prasáci na své protivníky zkrátka nemají.

### Časový limit

Ve vyšších úrovních máte na tah s každým čuníkem určen omezený časový limit, který vás nutí pořádně si vše rozmyslet dopředu. Učte se tady šetřit časem a hrát co nejrychleji už s předstihem v úrovních, kde vás ještě tolik netlačí. V pozdějších úrovních se vám bude schopnost řešit vše rychle a bez okolků rozhodně hodit. Pokud vás konec časového limitu zastihne v nevýhodné pozici, může to nakonec znamenat úplně zbytečnou ztrátu.

### Dělostřelecká podpora

Na některých mapách narazíte na palebná postavení, která se dají obsadit a využít k velmi efektivní likvidaci protivníka. Pokud tedy v jakékoliv misi na věž s dělem narazíte, musíte od začátku považovat její obsazení za prioritní úkol, na který je nutné soustředit veškeré síly. Může se totiž velmi lehce stát, že právě ona věž bude tou rozhodující veličinou, která rozhodne o vítězi.

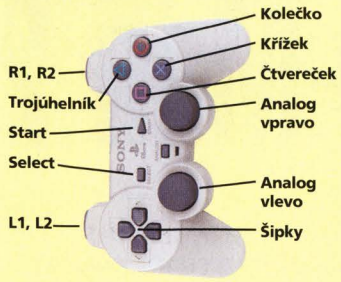
Při obsazování věží se vám určitě osvědčí použití Jetpacku. Věže jsou zhusta umístěny na hůře přístupných místech, a proto je dobré jednoho z čuníků dostat co nejdříve na úroveň Commando. Tím získáte výjimečně mobilního univerzálního bojovníka, který je v jakékoliv situaci doslova k nezaplacení.

### Speciální schopnosti

Hra sice svádí k totální ofenzívě, ale občas je také dobré se chvilku zamyslet a pokusit se využít všech možností, které nabízejí jednotlivé specializace. Základní schopností, na kterou byste neměli nikdy zapomínat, je schopnost špiónů schovat se před zraky protivníka. Díky své Sniper Rifle se hodí především jako čistič, a proto bude potřebovat dostatek zdraví do konečné fáze bitvy. Ale třeba takový Tranquilizer by mohl vaší pozornosti klidně uniknout. A přitom by to byla taková škoda. Není nad rychlé a bezbolestné vyřazení smrtelně nebezpečného čuníka, na jehož zmražené tělo se později mohou v klidu snést smrtící dávky olova.

**Jakub Holý**

## OVLÁDÁNÍ




### CO JE CO

**Směrové šipky »** Pohyb
**Křížek »** Střelba (odpálení granátu)
**Kolečko »** Otevře nabídku zbraní
**Trojúhelník »** Vstup do vozidla
**Čtvereček »** Skákání
**R1 »** Zvýšení balistické křivky
**R2 »** Snížení balistické křivky
**L1 »** Míření
**Start »** Pauza

## ZBRANĚ

| ZBRAŇ | DOSTŘEL | POŠKOZENÍ | SPECIÁLNÍ EFEKT |
|---|---|---|---|
| ZBRANĚ NA BLÍZKO | | | |
| Trotter | Na dosah | 15 | |
| Knife | Na dosah | 20 | |
| Cattle Prod | Na dosah | 10 | Odhodí zasaženého |
| STŘELNÉ ZBRANĚ | | | |
| Pistol | Střední | 20 | |
| Rifle | Dlouhý | 20 | |
| Rifle Burst | Dlouhý | 3x20 | Několik zásahů |
| Sniper Rifle | Dlouhý | 40 | Velmi přesná |
| Shotgun | Střední | 30 | |
| Kulomet | Krátký | 20 | |
| GRANÁTY | | | |
| Grenade | Střední | 30 | |
| Poison Gas | Střední | 15 | Dále ubírá 10 za kolo |
| Cluster Genade | Střední | Různé | Několik zásahů |
| Shrapnel Grenade | Střední | Různé | Několik zásahů |
| High Ex. Grenade | Střední | 40 | |
| Freeze Gas | Střední | 15 | Zmrazí zasaženého |
| Madness | Střední | 15 | Zasažený se zblázní |
| TĚŽKÉ ZBRANĚ | | | |
| Flamethrower | Krátký | 30 | |
| Mortar | Velmi dlouhý | 50 | |
| Bazooka | Dlouhý | 40 | |
| Airburst | Neomezený | Různé | Několik zásahů |
| Homing Missile | Dlouhý | 40 | |
| Guided Missile | Velmi dlouhý | 50 | Naváděná hráčem |
| Rocket Launcher | Dlouhý | 40 | Velmi přesný |
| Grenade Launcher | Dlouhý | 40 | |
| SPECIÁLNÍ ZBRANĚ | | | |
| TNT | Na dosah | 50 | Musíte včas utéci |
| Airstrike | Dlouhý | Různé | Několik zásahů |
| Mine | - | Různé | |
| Tranquiliser | Dlouhý | 20 | Zmrazí zasaženého |
| SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI | | | |
| Sleep | Neomezený | - | Uspí zasaženého |
| Hide | - | - | Prase se schová |
| Healing Hands | Na dosah | - | Vyléčí cíl |
| Self Heal | - | - | Vyléčí sám sebe |
| Medicine Dart | Střední | - | Vyléčí zasaženého |
| Medicine Ball | Střední | - | Vyléčí okolí |
| ZBRANĚ VE VĚŽÍCH | | | |
| Long Range Shell | Velmi dlouhý | 40 | |
| Gas Shell | Střední | 15 | Zásah plynem - 10 |
| Mine Shell | Střední | Různé | |
| Fire Rain Shell | Krátký | Různé | |
| 1000lbs Shell | Krátký | 100 | |
| Shock Shell | Střední | 50 | Odhodí zasaženého |

# Spider-Man 2

**Peter Parker vyzval na souboj špatný časopis.** Rozebrali jsme druhý díl a teď předkládáme plány jak na to i vám!

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Vicarious Visions ■ **RECENZE:** PSM43 - 9/10

Akční plošinovka s nejslavnějším komiksovým hrdinou v hlavní roli. Skvělá hratelnost, výtečná grafika. Nic moc nového proti jedničce.

### 1. Enter the Web-Head

Promluvte si s Beastem a přehoupněte se na další budovu ve směru pavoučího kompasu. Zde si opět promluvte s Beastem a dostanete od něj kapsli s pavučinovou náplní. Následujte kompas a pokaždé si promluvte s Beastem, od kterého občas něco dostanete. Zabíjejte nepřátele a pokračujte stále ve směru kompasu až na konec úrovně.

### 2. Burglary Interrupted

Rychle se zbavte dvou týpků stojících okolo vás a vydejte se na Front Street k autu, které musíte pavučinami uhasit. Pokud si chcete trochu zablbnout, můžete na střeše najít basketbalový míč a zkusit hodit míč do koše. Vydejte se k vodě a podél zábradlí dorazíte ke kavárně, kterou zapálí dva přisluhovači. Rozhlédněte se po nějakém šikovném zdroji vody, třeba požárním hydrantu, a za pomoci pavučiny (◬ + ↓) strhněte závit. Po uhašení kavárny, auta a zabití všech nepřátel se vydejte k budově s podzemním parkovištěm.

Mimochodem, u kavárny se podívejte do řeky směrem k bójce. Zde plave ryba, kterou můžete ulovit - i hrdinové potřebují jíst.

OBTÍŽNOST

**V nabídce Options máte k dispozici několik různých obtížností. V některých případech se liší i v konkrétních problémech v návodu (většinou jde o kosmetické změny), jinak je rozdíl následující:**

**Kid Mode - Spider-Man je velmi odolný a má malou spotřebu pavučiny. Nepřátelé včetně bossů jsou slabí. Houpání na pavučině se provádí pomocí stisknutí křížku v průběhu výskoku. Začíná se s devíti kapslemi pavučiny a nelze tu přeskakovat konverzaci apod.**

**Easy - Spider-Man už může utrpět zranění, ale ne vážné. Spotřeba pavučiny je zřetelnější a nepřátelé (včetně bossů) jsou odolnější. Začíná se s devíti kapslemi pavučiny.**

**Normal - Průměrná odolnost a průměrná spotřeba pavučiny. Zkrátka střední obtížnost. Začíná se se sedmi kapslemi pavučiny.**

**Hard - Spider-Man je velmi zranitelný (dvakrát tolik co na Easy) a nepřátelé (především pak bossové) jsou mnohem odolnější než na nižších obtížnostech. Spotřeba pavučiny se zdá být zhruba dvojnásobná proti obtížnosti Normal a začíná se s pouhými dvěma kapslemi pavučiny.**

### 3. Rooftops By Night

Vylezte na střechu a po okolních domech se dostaňte až k velkému mostu. Přeběhněte po něm a po dalších domech doskákejte až k rezidenci s osvětleným balkónem. Od teď si musíte dávat větší pozor na nepřátele a jejich kulometná hnízda. Po zničení všech děl můžete jít k hangáru.

### 4. Warehouse 66

Tato mise nemá žádný pevně stanovený cíl a jde v ní jen o to, abyste si doplnili zásoby pavučinových kapslí. Až vybijete všechny poskoky, bude vás čekat Shocker.

### 5. Spidey vs. Shocker

Útočit na Shockera ručně nemá moc smysl, proto využijte tlačítka R2 a sítě ke strhnutí bedny z háku. Háček je v tom, že máte čas, jen než se oheň dostane k barelům a způsobí tak výbuch celého skladiště. Po přemožení Shockera dostanete jedno z portfolií.

### 6. Smoke Screen

Sledujte pavoučí radar, dokud se nedostanete k bombě, na jejíž zneškodnění máte dvě a půl minuty. Nyní musíte co nejrychleji najít vojáky, ze kterých vypadnou elektronické klíče. Postupně vložte čtyři barevné karty a bomba se deaktivuje.

### 7. Hangar 18

Zlikvidujte všechny vojáky a děla, toť vše.

### 8. Wind Tunnel

Na nic nečekejte a pomocí pavučiny se co nejrychleji dostaňte k ovládání dveří do sousedního hangáru. Pavučinovou koulí zlikvidujte překážky v cestě a nakonec zalepte letadlu vrtule pavučinami. Je to sice dost obtížná mise, ale s trochou úsilí ji lze udělat.

### 9. To Catch a Thief

Toto je jedna z nejjednodušších misí. Stačí jen, když podle kompasu budete sledovat vrtulník, a až se dostanete na staveniště, tak se otočte zpět a vraťte se pro brnění. Pak už jen pokračujte až nakonec a nezdržujte se souboji.

### 10. In Darkest Night

Zde si musíte dát trochu pozor při orientaci. Dostaňte se až na konec nádraží, kde přehoďte páku. Abyste otevřeli dveře dál, musíte rozsvítit na panelu všechna čtyři světla naráz. V oblasti Area 3 stiskněte oba vypínače a v Area 1 levý. Vraťte se k páce, stiskněte tlačítko a cestu máte volnou.

### 11. Heart of Darkness

Po vagónech přeběhněte k jeřábu a od něj pak do místnosti „Power Room". Pákou otevřete bránu a jděte do kontrolního střediska ukrytého za ní. Zde si otevřete dveře číslo dvě. Ty najdete na nákladišti. Po stropě dolezte do místnosti s točnou a jedinými otevřenými dveřmi vyběhněte ven. Dostaňte se do další kontrolní místnosti a zde si otevřete bránu se sedmičkou. Z točny se vydejte rovnou za vlakem.

### 12. Catch that Train

Vaším cílem je vlak s osobou mající kufřík, ale Sandman se vás bude snažit zpomalit natolik, abyste vlak nedostihli. Leťte za vlakem, a až se postaví stěna z písku, bude ta správná chvíle na obdarování Sandmana nějakým dárkem, třeba sudem. Naházejte na něj tolik sudů, kolik se do něj vejde, aby vás přestal otravovat a ještěrkou (slang. vysokozdvižný vozík) zničte stěnu z písku. Takto si s ním budete muset poradit několikrát, než se vám podaří dostihnout vlak.

### 13. Gangland

Zbavte se syčáků, rozbijte ventilační mřížku na stropě a ventilací se dostaňte k výtahu. Nechejte kapsli zatím tam, kde je, a pavučinou zpevněte lano držící výtah. Pákou nad výtahem pusťte civilistu. Šachtou vylezte o patro výše, zbavte se dvojice syčáků a potom i třetího. S dalším

lumpem se moc dlouho nerozmýšlejte, protože po chvíli vyběhne civilista a gangster ho zastřelí. Pokračujte dál a rychle se zbavte zbývajících neřádů. Ventilací u knihovny se odpližte do další kanceláře, kde je jen hrstka gangsterů. Pavučinovou koulí rozbijte dveře s uvězněnými lidmi.

### 14. Spidey vs. Hammerhead

V tomto souboji jde hlavně o přesnost a mrštnost, proto si nemusíte dělat iluze o nějakém házení květináčů a podobně. Co nejrychleji ukradněte Hammerheadovi zbraň a rychle ho přeskočte, než se mu povede vás nabrat hlavou. Využijte dojemného shledání se s kanónem a zmasírujte mu záda. Až na tom bude trochu hůře s energií, proskočí oknem a vy za ním. Stejnou metodou ho dorazte.

### 15. Spidey in the Machine

Nejdříve se musíte zbavit létajících robotů a povypínat všechny kotle. Pak utíkejte k obřím ventilátorům a u laserového tunelu si pohrajte s panelem. Musíte chytit tři symboly z ovladače ve zvýrazněné části, aby se lasery vypnuly. Proběhněte do kontrolní místnosti, vypněte turbíny a pak vlezte do ventilace. Na konci ventilace se vydejte do velkého sálu, odkud vedou dveře skrze další tunel s laserem, který musíte projít. Na jeho konci jsou dvě páky - jedna od dveří s číslem 2 a druhá od bezpečnostních laserů.

### 16. Mission: Spidey

Vyskočte na místě a tlačítkem R1 se vytáhněte na plošinku nad můstkem. Pavučinou sepněte spínač a seskočte dolů na most. Vstupte do válcové věže a u dveří napravo sepněte tlačítko.

Jděte do dveří s číslem 1. Rychle zničte generátory droidů a pak se zbavte i jich samotných. Stiskněte tlačítko ve výklenku za běžícím pásem a vraťte se do kuželovité místnosti.

Obdobným způsobem jako předtím se dostaňte do místnosti 2. Zničte čtyři laserová děla (jde to hodně těžko) a pak vylezte na generátor, kde stiskněte tlačítko. Dole pak další.

Ve dveřích s trojkou se hned vrhněte k panelu nalevo a △ zvyšte teplotu na maximum. ○ vypněte silové pole a jděte zničit droidy. Dávejte si pozor na teplotu, a až se jich zbavíte, tak se zaměřte na trojici tlačítek na sloupu. Posledním tlačítkem v místnosti si zprovozníte výtah v hlavní chodbě.

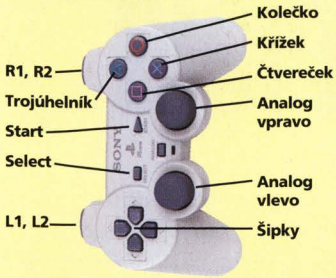
### 17. The Corkscrew

Pokud jste se dostali až sem a absolvovali jste trénink, neměla by vám tato mise činit velké problémy. Pouze jen lezte nahoru, dokud nedorazíte ke dveřím do laboratoře.

### 18. Spidey vs. Lizard

Jděte k panelu před vámi a namíchejte si látku pro oslabení Lizarda - smysl pochopíte. Nezapomeňte ji poslat do okolních místností. Z každé dávky máte tři pokusy a na ty musíte Lizarda oslabit a ručně ho pak zpracovat.

## OVLÁDÁNÍ




**Poznámka:** Ovladání v obtížnosti Kid je značně zjednodušeno a je odlišné!

### CO JE CO

**Křížek »** Výskok
**Čtvereček »** Rána pěstí (3x pro kombo)
**Kolečko »** Kop nohou (3x pro kombo)
**Trojúhelník »** Útok pavučinou
**L1/ L2 »** Míření
**R1 »** Rychlé přesunutí
**R2 »** Houpání na pavučině
**Select »** Vypíná/zapíná režim Stealth
**Start »** Přerušení hry

### 19. The Gauntlet

Toto je bezesporu jedna z nejtěžších misí vůbec. Musíte si zde dávat pozor nejen na otravné droidy, ale i na velké laserové věže, které odstavte společně se šesti věžemi, které najdete podle červeného laseru. Až budete mít vše vypnuto, jděte k velké budově s obřím radarem.

### 20. Spidey vs. Sandman Again

Vaší hlavní zbraní v tomto souboji je váš důvtip. Jděte podél stěny a doběhnete až k ventilu napouštějícímu nádrže s vodou. Otočte jím, počkejte, až se nádrž naplní, a pak nalákejte Sandmana před některé z potrubí. Dopřejte mu sprchu, a zatímco se bude čvachtat, využijte jeho bezmocnosti a nabančete mu.

### 21. Konichi-wa Spider-san

Teď vás čeká mírná oddechovka. Zbavte se oživlých samurajů a rozbijte zástěnu v domku. Zbytky samurajů použijte jako zbraň, se kterou generátor zničte.

### 22. Rock of Ages

Stejně jako v sedmnáctém levelu i zde musíte lézt pořád nahoru a využívat pavučin, co to půjde. Navíc to budete mít ztížené občasným elektrickým deštíkem, ale tomu lze v pohodě uhnout do strany. Vylezte až nahoru a připravte se na zábavu ;-).

### 23. Spidey vs. Electro

Několik zdrojů uvádělo jako jedinou funkční metodu vyšplhání na nejvyšší plošinu a házení pavučinových koulí. Objevil jsem daleko jednodušší a hlavně bezpečnější metodu.

Podobně jako v Mission: Spidey se i zde dostaňte za pomoci tlačítka R1 na strop a dolezte až nad Electra. Nebojte se, že vás zasáhne elektrickým výbojem, to je malá pravděpodobnost. Zaútočte seskočením a stisknutím tlačítka pro úder ve vzduchu. Spidey skočí Electrovi přímo na hlavu a vy budete mít šanci zasadit mu ještě pár úderů, než vás shodí silovým polem zpět na zem.

Až uberete Electrovi něco okolo půlky energie, tak začne používat navíc i lasery. Na strategii to moc nezmění, takže ho už jenom dorazte.

### 24. The Best Laid Plans

Co se Spideovi nepovedlo předtím, musí se povést teď. Vyhoupněte se na komunikační věž a zničte čtyři články na rozích. Seskočte dolů a utíkejte po cestě do oblasti, kde jsou baterie s malými články. Nejdříve všechny zničte a pak si můžeme začít hrát na schovávanou. Počkejte si, až se Electro někde objeví, a postavte se tak, aby až vás bude chtít obšťastnit bleskem, zasáhl baterii. Až dostane kraťas a začne hopsat, je zranitelný. Po ubrání poloviny energie se Electro poletí na věž nabít. Pokud jste zničili články hned ze začátku, věž spadne a Electro je vám plně k dispozici.

**Lukáš Kolínský**

## BOSSOVÉ?

**Někteří bossové jsou poměrně obtížní a my spoléháme na vaše schopnosti - popsali jsme základní strategii, jak je zlikvidovat. Nevíte-li si s nimi rady, sežeňte si Oficiální PlayStation Magazín číslo 46, kde je rozsáhlý návod věnovaný z velké části právě bossům. Zde najdete velmi podrobné vysvětlení postupů, jak si poradit s Shockerem, Sandmanem, Hammerheadem, Lizardem a samozřejmě i Electrem.**

# Dino Crisis

**Ostrov plný ibišku. Řekli byste, že to je ten pravý ostrov jako stvořený pro báječné, nikdy nekončící prázdniny.** Jenže místo toho je to ostrov, kde se zabíjí... a vy jste cíl.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** PSM20 8/10

Capcom = záruka kvality. Kvalitní akční adventure ve stylu série Resident Evil pro fanoušky dinosaurů.

## VENKU

Nejdříve si jděte prohlédnout Material Storage. Zde objevíte klíč ke generátoru (Back-up Generator) a také resuscitační výbavu (Resuscitation Kit). Až se vrátíte ven, jděte k bráně, kterou jste přišli. Dejte se brankou vpravo a jděte až ke Gailovi. Mrtvole vezměte lékárničku (Medi Pack). Pak vejděte do místnosti s generátorem (Back-up Generator Room F1). Baterie musíte seřaďte tak, aby to barevně odpovídalo pákám na stěně (pravé tlačítko, střední, pravé). Pak zatáhněte za páky a generátor se rozběhne. Utíkejte do znovu zapojené hlavní budovy komplexu.

### Jak najít Ricka

Jděte po chodbě až k laserové bráně. Za pomoci provazu na svém opasku vyšplhejte do ventilace nad vámi a jděte až k prvnímu východu. Spusťte se na zem a jděte po chodbě až do Control Room. Jděte z místnosti ven, seberte munici pro pistoli a prohlédněte si schránku s léky a náboji (Green Emergency Box), viz rámeček Chytrá krabička.

### Průzkum přízemí

Jděte chodbou až do místnosti pro management (Management Office). V této místnosti najdete brokovnici (Shotgun), DDK (Digital Disc Key) Input Disc H a zástrčku (Plug) pro otevření schránek. Stiskněte vypínač u dveří, tím se aktivuje počítačový terminál a trezor. Ve vedlejší místnosti (Custody Room) najdete další mrtvolu, která u sebe bude mít klíč (Panel Key). Ten je zajímavý nápisem 'LEO'. Dále je tu ve zdi zabudovaný trezor (Security Locker). Jděte zpět do kanceláře a vyjděte dveřmi, kterými jste přišli.

Vylezte do Pipeway Checking Passage A1, vylezte druhou dírou a zjistíte, že za laserovou bránou číhá raptor. Sejměte ho, projděte bránou a jděte ke dveřím na východní zdi. Otevřete je a vstupte do šatny (Locker Room). Zde najdete DDK Code Disc H, uspávací šipku (Tranquillizer Dart) a v deníku jednoho strážce kód k trezoru (0426) v místnosti pro management. Jděte tam a otevřete trezor, v němž najdete klíč k hlavnímu vchodu (Main Entrance Key) a resuscitační výbavu. Vyjděte severními dveřmi, zde se vyhněte dalšímu raptorovi a jděte k hlavnímu vchodu (Main Entrance). Prohlédněte přízemní sekci, najděte An. Aid (zvyšuje efekt některých předmětů) a pak jděte ven. Oběhněte květináče a najděte munici do brokovnice (Shotgun Bullets), disk DDK N a u mrtvoly další An. Aid.

### Průzkum druhého patra

Vraťte se do budovy a jděte nahoru po schodech na balkon. Zde seberte lékárničku, odsuňte obrovský kvádr a pod ním najdete lahvičku An. Aid. Následující místností Hall 2F proběhněte do protějších dveří. Otevřete dveře poblíž a v místnosti The Communication Antenna Room naleznete kód k sejfu v baru (8159). Pak jděte zpět do místnosti Hall F2, projděte dveřmi na jižní straně a dostanete se do salonku. Odstraňte raptora, vezměte resuscitační výbavu a do sejfu zadejte kód. Jděte pryč ze salónku, vezměte si náboje do brokovky a u protějších dveří se zařízením DDK H vložte vstupní disk a zadejte heslo (viz Jak rozluštit DDK). V místnosti dostanete druhý klíč k panelu, na němž bude napsáno 'SOL'. Jděte ke skříňce s metály a vložte oba klíče k panelu, které máte u sebe. Pak zadejte jména karet (705037) a vezměte si Key Card L. Jakmile to uděláte, přiřítí se jeden T-Rex a pokusí se vás sežrat. Počkejte, až otevře tlamu, a pošlete mu do ní pár olověných bonbónků. To několikrát opakujte a až bude nažraný, nechá vás být a půjde pryč. Nezapomeňte si vzít náboje do brokovnice a Input DDK N. Jděte zpět k hlavnímu vchodu a sestupte až ke dveřím DDK N.

### Setkání s Gailem

Vložte kód pro DDK N a v hale s výtahy (Elevator Hall) narazíte na červenou schránku s náboji a léky (Red Security Box), vedle které je zástrčka. Rovněž zde naleznete schéma podlaží F1 a F2, mrtvého vědce a druhý kvádr, pod kterým je lékárnička. Odejděte druhými dveřmi. Vejdete do chodby k přednáškové místnosti, kde z podlahy seberte Hemostat (zastavuje krvácení). Vypněte laserovou bránu a pokračujte chodbou dál. Projděte na konec chodby až do přednáškové místnosti (Lecture Room). Zde jen seberte klíč ke generátoru (Back-up Generator B1).

### Potřebujeme větší výkon

Vyjděte z přednáškové místnosti a před laserovou bránou jděte malými dveřmi napravo. Na nástěnce si přečtěte číslo na Paula Barkera (1123). Zkuste mu zavolat, ale on to nevezme, protože leží v místnosti s výtahem. Odejděte druhými dveřmi a ocitnete se znovu v koridoru, který vede k zadnímu traktu komplexu. Jděte ven a dejte se doprava. Tam klíčem Back-up Generator Key B1 otevřete bránu z pletiva. Uvnitř je resuscitační výbava a žebřík, který vede ke generátoru, jenž je úplně stejný jako ten, který jste viděli už prve. Z nabíječky baterií na zdi si vezměte červenou baterii (Start Up Battery) a společně s ostatními bateriemi ji umístěte vedle pák (pravé tlačítko, střední, levé, střední, pravé, střední). Než ale odejdete, odsuňte na stranu regál, seberte, co leží pod ním a vylezte po žebříku nahoru. Teď už jen zbývá vrátit se do kontrolní místnosti.

### Záchrana Toma

Pokud jste se vydali s Rickem, čtěte dál. Jděte brankou za Rickem. Seberte vylepšené náboje do brokovnice (Slag Bullets) a zmizte v dřevěných dveřích. Až se zvednete ze země, seberte rychle lékárničku a běžte do výtahové kontrolní místnosti (Elevator Control Room). Tom vám předá DDK L Input disk. Seberte DDK L Code disk, který je rovněž v této místnosti a automatickými dveřmi projděte do malé chodbičky. Zde si seberte další mapu a jděte protilehlými dveřmi do další chodby a tou až do Elevator Power Room. Sestupte po žebříku a seberte jeřábnickou kartu B1 Crane. Za regálem seberte An.Aid a pak jděte k terminálům. Až budete stát přímo proti nim, očíslujte si je po směru hodinových ručiček od jedné do šesti, abyste skončili u pravé dolní, tedy takto:

| | |
|---|---|
| **3** | **4** |
| **2** | **5** |
| **1** | **6** |

Jakmile to budete mít hotovo, stiskněte barevná tlačítka, a to v tomto pořadí: na konzole čtyři červené, na konzole jedna červené, na konzole pět zelené, na konzole dvě zelené, na konzole šest modré a na konzole tři

modré. Vylezte po žebříku a jděte zpět za Tomem a Rickem. Ale pozor! Jakmile vykročíte ven, chytne vás pteradon a pokusí se vás hodit do ventilace. Rychle se osvoboďte (mačkejte tlačítka jak zběsilí) a místo vás do vrtule vlítne sám.

Výtahem sjeďte do místnosti Carrying Out Room B1. Až tam dorazíte, vylezte po žebříku. Jakmile budete nahoře, odsuňte skříň s regály, seberte Hemostat a běžte k ovládacímu pultu (Crane Control). Do něj vložte kartu B1 a pomocí jeřábu vyčistěte cestu pro své kamarády. Za kontejnery naleznete uspávací šipku (An. Dart M) a mrtvolu. Z této oblasti vyjděte menšími dveřmi a vejdete do Hallway for Carrying Materials. Deaktivujte laserovou bránu a jděte dál po chodbě. Pokračujte po chodbě, dokud nenarazíte na dveře vedoucí do Hall B1. Projděte jimi a jděte kolem zamčené mříže a dostanete se do Medical Room Hallway, tady zatočte hned do prvních dveří. Uvnitř najdete identifikační kartu a zástrčku v krabici u dveří. V druhé části této kanceláře je krabička s lékařským vybavením (Emergency Box), ke které zatím nemáte klíček. Dále jsou tu dvě lékárničky. Pak jděte po schodech nahoru do Control Room.

### Ve stopách Gailových

Pokud jste se rozhodli jít ve stopách Gailových, zažijete většinu z výše popsaného, ovšem v obráceném sledu. Jít ve stopách Gailových má tu výhodu, že ušetříte spoustu času. Takže pokud zrovna nemáte moc trpělivosti, jděte za Gailem.

### Hledá se Paul Baker

Z Control Room jděte do místnosti s výtahy. Pak pokračujte směrem k přednáškové místnosti a vylezte do ventilace vedle automatů. Celou ji projděte a dostanete se na toalety, pak z místnosti vyjděte a dveřmi po pravé ruce se dejte do Strategy Room. Zde najdete DDK Code Disc E, zařízení na snímání otisků prstů (Fingerprint Collecting Device), další schránku s léky, a zástrčku. Pak se vydejte k místnosti s výtahy. Až se tam dostanete, sejměte otisky prstů mrtvole a jděte do kanceláře (Office). Zde si přečtěte a poznamenejte identifikační kód Paula Bakera (58104). Nyní vložte jak přístupový kód, tak otisky do mašiny umožňující přepisování identifikačních kódů a získáte přístup k výtahům ve výtahové hale. Jděte tedy tam a sjeďte výtahem do laboratoře (Laboratory).

### Sestup dolů

V jednom z rohů místnosti seberte Hemostat a pak projděte dveřmi DDK L do hlavní předsíně B1. Vejděte do dvojitých dveří přímo před vámi. Ocitnete se v knihovně (Library). Na východní straně vyjděte dveřmi, které vedou do Research Area Hall. Jděte po chodbě a za rohem vejděte do Research Meeting Room. Zde je počítač, jež vám poskytne kód pro zamykání (7248) a rovněž tu visí nástěnka, na níž jsou popsány reakce různých typů plynu. Pokračujte v cestě chodbou, až dorazíte do Computer Room. Z krabice s nářadím vezměte šroubovák (Screwdriver), pak přejděte k jedinému funkčnímu kontrolnímu panelu a vložte zamykací kód. Z rohu si vezměte An. Aid a vraťte se do Research Meeting Room a nyní už odemčenými dveřmi jděte do místnosti Gas Expreriment Room. Na panelu přímo před vámi jsou tři tlačítka, která stiskněte v tomto pořadí: červené, zelené, červené a modré. Vejděte do komory, jděte k výzkumníkovi, od něhož získáte B1 Key Chip, který má na sobě číslo 3695. Tělo prohledejte a najdete malý klíček, díky němuž se dostanete do krabice s léky v ošetřovně. Teď se vraťte do knihovny, přičemž Chip Key použijte na terminál v rohu. Na klávesnici naťukejte kód 3695 a budete odměněni dalším puzzle. Zde musíte docílit toho, aby se výsledek shodoval se vzorem v rohu. Poté se vám otevře box, ze kterého získáte kartu Key Card R. Dále seberte Handgun Sights a vraťte se do Computer Room. Tady použijte jednu ze získaných karet, a jakmile se odstraní počítačový panel, můžete vložit disk DDK E a odemknout dveře. Za těmito dveřmi se skrývá Kirkova tajná laboratoř nazvaná Experiment Simulation Room, kde můžete najít za odsunutelnými regály Shotgun Stocks.

### V pasti

Rozhodnete se tuto část opustit, ale bezpečnostní systém uzamkne všechny dveře. Jděte k panelu na protilehlé zdi a pomocí šroubováku panel odmontujte. Za ním se skrývá pěkně složitá hádanka, kterou je třeba vyřešit, jinak dveře neodemknete. 1) otočte třetím kusem jednou ve směru hodinových ručiček, poté jej vyberte; 2) vyberte první kus puzzle, aniž byste jím jakkoli otáčeli; 3) otočte druhým kusem jednou ve směru hodinových ručiček a pak jej vyberte.

### Za Gailem

Pokud se rozhodnete jít komplexem nazpět, sejmete několik raptorů, až posléze dorazíte do Carrying Out Room, kde bylo umístěno puzzle s výtahem. Je to možná alternativa, ovšem neztrácejte rozum a rovněž po cestě sbírejte Shotgun Stocks.

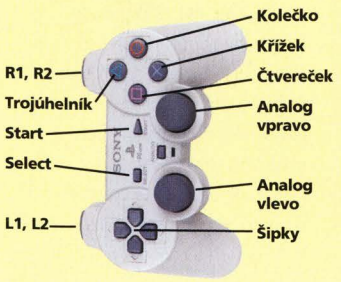
### Za Rickem

Gail odešel, jděte do tajné laboratoře a sedněte si ke stolu vedle únikové šachty. Chcete-li přijít na heslo, musíte si zapamatovat tři písmenné kódy (tady se vám hodí papír a tužka). Jakmile je vložíte ve správné podobě, šachta se otevře a vy budete moci projít do místnosti Carrying Out Room, kde se setkáte s Gailem.

### Problémy s anténou

Doktor Kirk vám dá kartu Comm ID Card a vy se vydáte nahoru nastavit anténu. Jděte zpět do kontrolního centra (Control Centre), pomocí karty vstupte do výtahu a vyjeďte do komunikační místnosti (Communication Room). Zde najdete krabici nábojů do brokovnice a schránku s municí a léky. Vedle východu z místnosti si z krabice na zdi vezměte klíč k anténě (Antenna Key). Teď už jen stačí doběhnout k anténě a klíčem ji aktivovat. Po východu z místnosti s anténou utíkejte rychle přes chodbu ke komunikační místnosti (Communication Room), a až doběhnete k zamčeným

### OVLÁDÁNÍ




**CO JE CO**

**Křížek »** Běhání

**Čtvereček a Kolečko »** Akce (použití, sebrání, rozhovor atd.)

**Trojúhelník »** Přístup do menu

**R1 »** Zaměření (poté čtvereček ke střelbě)

**R2 »** Otočka o 180 stupňů

dveřím, otočte se a vypalte několik ran do chřtánu T-Rexe.

### Odříznuti

Jeďte výtahem dolů, přes kontrolní místnost jděte k hlavnímu vchodu. Vyjděte před budovu a kolem zahrádky jděte ke dveřím vedoucím k Helliportu. Poté co je projdete, jděte stále dál po chodbě. Až zahnete za poslední roh, dejte se malými přístupovými dveřmi po pravé straně. Jakmile budete uvnitř hangáru, jděte k žebříku a pak na balkon. Na vzdáleném konci vezměte granátomet, munici a pak se vraťte dolů. Jděte jižním směrem, jak daleko to jenom jde, a posléze narazíte na puzzle s bednami. Po překonání beden se dostaňte do spodní části hangáru. Běžte za roh a seberte náboje do granátometu a odejděte dvojitými dveřmi. Až skončí FMV sekvence, použijte zničený vrtulník jako bariéru mezi sebou a T-rexem, dokud se Rickovi nepodaří otevřít dveře ve východním rohu. Věci, které najdete v této oblasti, jsou všechno Hemostaty.

### Hlouběji pod zem

Jděte za Rickem a sjeďte po Liaison Elevator 2. Výtah se však rozbije a vy jste nuceni jít do Underground Passageway. Jděte chodbou jižním směrem a pak se dejte tunelem na východní straně. Tady jsou dveře, které vedou do místnosti s materiálem (Materials Room). Běžte do místnosti a mrtvole vezměte C.O. Passcard. Odejděte z místnosti a jděte chodbou na jih do výtahu (Large Size Elevator). Teď se nacházíte v Carrying Out Area B3. Vejděte do místnosti s generátorem a pod regály najdete An. Aid. Z panelu vyndejte baterii (Start-Up Batery W). Až ji budete mít, doneste ji Rickovi, který záhy obnoví přísun proudu do této části komplexu. Jakmile se mu to podaří, jděte za ním kolem hromady paliva, seberte granáty a pak jděte malými dveřmi na západní straně do Control Room B3. Na konzole ve středu místnosti jsou anestetika a rovněž karta od jeřábu (B3 Crane Card 2). Naproti hlavnímu stolu jsou schránky s náboji a s léky (červená a žlutá), a když odsunete regály, najdete další zástrčku. Těsně vedle Ricka najdete další kartu od jeřábu (B3 Crane Card 1). Vyjděte dveřmi nalevo. Tato místnost funguje jako další Save point, takže si zde hru uložte.

### Problémy s theriziny

Jděte kolem obrněného vozidla, seberte resuscitační výbavu vedle počítače a jděte směrem k okenicím na vzdáleném konci místnosti. Až se budete blížit k mrtvému výzkumníkovi, najednou na vás spadne kontejner. Přejděte do druhé místnosti. V Transport Passageway seberte klíč CO Area Key a kartu od jeřábu (B3 Crane Card 3). Vraťte se do skladiště zbraní a vylezte po žebříku do jeřábní kabiny. Vložte karty a odsuňte si kontejnery pod sebou, abyste získali cestu k mrtvému vědci. Jakmile si proklestíte cestu, prohledejte mrtvolu a vezměte si DDK Input Disc W. Pak jděte do kontrolní místnosti (Control Room) B3.

### Jako štvaná zvěř

Jděte zpátky do Carrying Room B3 a zde se dejte k dvojitým dveřím na vzdálenější straně oblasti. Ty otevřete pomocí klíče CO Area Key a pokračujte na druhou stranu, kde vejděte do haly (Rest Station). Stáhněte si mapu pro úroveň B3 a pak prozkoumejte mrtvého výzkumníka, u něhož najdete další zástrčku. Jeden východ je kódovaný DDK W, zatímco dvojité dveře naproti vedou na centrální schodiště (Central Stairway). V chodbě se dostaňte na schodiště, vyjděte po schodech na úroveň B2, kde najdete chodbu vedoucí do Experimental Area. Seberte anestetika a jděte směrem ke dveřím na druhé straně. Jakmile se dostanete do místnosti ostrahy (Security Pass Room), vejděte do kanceláře nalevo a za pomoci jednoho z počítačů vypněte alarm. Vezměte DDK Input Disc S, který leží opodál, a za stolem prohledejte mrtvou výzkumnici, vezměte B2 Key Chip 1 a odejděte. Jakmile budete zpět v chodbě, stoupněte si na spadlou mřížku a vyšplhejte do ventilace (Piping Check Passageway B2). Jděte pořád dál, až se dostanete do předsíně pokusné laboratoře (Experimental Room Hall). Nevšímejte si laserové brány na západ od vás a dejte se chodbou směrem na jih, kde najdete uspávací šipku (An.Dart), projděte kolem zamčených dveří na jižní straně, až se konečně dostanete do Researcher Rest Room, vedle které se nacházejí dvě schránky s léky a náboji (Emergency Boxes). Mezi rozházenými regály se skrývá další zástrčka. Opodál rovněž najdete krabici nábojů do brokovnice. Jakmile máte v této sekci všechno posbíráno, jděte zpět do chodby a pak se dejte směrem na sever. Před Stabilizer Design Room si vezměte Key Card Level C a vstupte do přilehlých dveří. Dostanete se do Stabilizer Design Room, zde si vezměte DDK Code Disc W a ventilační šachtou (Piping Check Passageway B2) se vraťte do Rest Area.

### Imigrační kontrola

Až půjdete dolů po schodech vedoucích k centrálnímu schodišti, budete kontaktováni Rickem, který vám sdělí, že se mu podařilo odstranit systém ovládající laserové brány v dané oblasti. Proto se vraťte do odpočinkové oblasti, otevřete dveře DDK W. Jakmile budete uvnitř kanceláře vstupně výstupní kontroly (Disembarkation and Immigration Office), vezměte mrtvému výzkumníkovi zástrčku. Poté, co získáte B2 Key Chip 2, vás Rick posílá na misi, abyste získali klíč Port Card Key. Vyjděte z místnosti a hru si uložte.

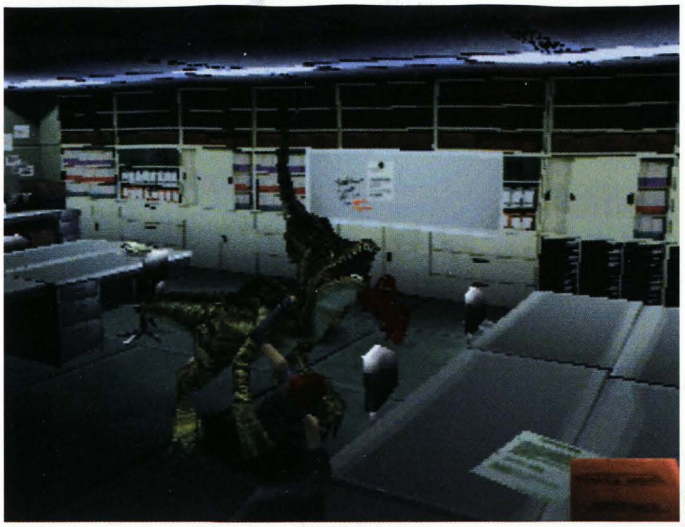
### Citlivé zoubky

Rychle utíkejte do Carrying Out Room B3 a po střetu s T-Rexem vyjměte bílou baterii ze zařízení. Pak jděte do místnosti se záložním generátorem, zapojte bílou baterii a nastavením baterií (tlačítka A, C a pak D) mašinu uveďte do chodu. Jakmile generátor znovu běží, jděte zpět do Carrying Out Room a vstupte do velkého výtahu. Tady najdete mezi mrtvolami Port Card Key, DDK Input Disc D a zástrčku.

Jděte zpět do Disembarkation and Immigration Office, vezměte DDK Code Disc S a běžte zpět do Rest Area a z ní do Security Pass Room. Jakmile se tam dostanete, vstupte do hlavní kanceláře a vložte oba Key Chips do zařízení na zdi. Dostanete puzzle, které musíte opět vyřešit tak, že uspořádáte jednotlivé sekce, aby se výsledek shodoval se vzorem. Až se vám to podaří, čipy se přepíší. Jděte pryč z hlavní místnosti, dejte se směrem ke dveřím DDK S a otevřete je. Jděte dál po chodbě a vstupte do Parts Storage Area. Jděte přímo vpřed, až narazíte na Experiment Room Hall. Proběhněte laserovou bránou na západní straně, seberte resuscitační výbavu a běžte dopředu do Stabilizer Experiment Room. Tady seberte DDK Code Disc D a zástrčku. Nezapomeňte si povšimnout, že v této oblasti je také sejf, který obsahuje upgrade pro vaši zbraň SPAS12. Vraťte se do Parts Storage Area a otevřete dveře DDK D.

### Hra plná generátorů

Jděte do chodby, otevřete brány klíčovými čipy (Key Chip), seberte anestetika a pak se přesuňte do sekce Third Energy Area B2. Jděte kolem generátoru, vysuňte můstek a jděte dál po chodbě až do kontrolní místnosti třetí energie (Third Energy Control Room). Vezměte si zástrčku a pak jděte do vedlejší Power Frequency Room,



stáhněte si mapu B2 a pak pokračujte k panelu na zdi. Pomocí panelu přesměrujte výkon na generátor. Opět na vás čeká puzzle s potrubím. Otočte druhou kostku jednou proti směru hodinových ručiček a vyberte ji. Poté vyberte třetí kus a nakonec otočte první kus jednou proti směru hodinových ručiček. Po dokončení se vraťte do kontrolní místnosti třetí energie (Third Energy Control Room). Jděte k panelu naproti dveřím a aktivujte jej. Po skončení simulace zaslechnete z Power Frequency Room výstřel. Jděte znovu dovnitř a zjistíte, že výzkumnici kdosi zastřelil (v ruce má kód sejfu 1281 ze Stabilizer Experiment Room).

Na stole si přečtěte Kirkův ID kód (31415), ve dvou schránkách si doplňte zásoby. Poté sledujte záhadnou postavu, která vyšla dveřmi na vzdáleném konci místnosti.

### Rickův plán

Vezměte Kirkovy otisky a po krátké návštěvě v Kirkově knihovně (Library Room), kde najdete Medi Pak M, jděte do Third Energy Area B2. Dalšími dveřmi jděte do Parts Storage Area. Až projdete dveřmi DDK D, dejte se dveřmi A nalevo a u počítače použijte plánovací disk. Počítač požaduje kód, který zjistíte, když odsunete skříň u stěny a stisknete tlačítko. Otevřete sejfy (kód je 367204). Vezměte součásti a za sejfy najdete vylepšení pro svůj granátomet. Odtud jděte rovnou do Stabilizer Design Room. Tady vložte plánovací disk do počítačů a zadejte kód, který získáte rozdělením kódu z místnosti se sejfy a přidáním 0 před každé číslo (0204, 0367) a získáte tři další komponenty.

Jděte pryč a na západní straně vstupte do Stabilizer Experimental Room. S bezpečnostní kartou A otevřete druhou sekci v této místnosti a z panelu na konci místnosti získáte zbývající komponentu. Teď jděte k terminálu uprostřed a vložte Core Part 1. Po kompletaci všech šesti částí se vraťte do Security Pass Room a s kódem 31415 a Kirkovými otisky prstů si upgradujte identifikační kartu.

### Gailův plán

Vezměte Kirkovy otisky a z Kirkovy laboratoře jděte do Carrying Out Area B3 a odtud do Transport Passageway, poté do Special Weapons Storage Area. Až budete uvnitř, vyjeďte malým výtahem na podlaží nad vámi, vezměte z mrazícího boxu inicializátor a stabilizátor a vezměte je do Third Energy Area B2, přičemž se zastavte v Security Pass Room a s kódem 31415 a Kirkovými otisky prstů si upgradujte identifikační kartu.

### Spuštění

U generátoru jděte do Third Energy Control Room a aktivujte terminál přímo naproti Power Frequency Room. Až bude systém připraven, vraťte se do místnosti s generátorem a přeběhněte přes můstek. Zeleným tlačítkem otevřete slot pro stabilizátor. Ten vložte do slotu a výtahem sjeďte dolů. Běžte pořád dál, seberte zástrčku a poblíž vás najdete další panel. Zde je slot pro inicializátor. Umístěte jej a pak se přesuňte k nedalekému počítačovému terminálu. Jakmile to budete mít, nastartujte terminál poblíž slotu pro stabilizátor.

Nyní se rozhoduje o tom, jakou závěrečnou animaci uvidíte, takže pečlivě zvolte mezi třemi nabídkami.

### Za Rickem

Jdete do Hovercraft Storage Area a zde vám Rick dá nádrž (Energy Tank). Naberte palivo z nádrží v přístavu a vraťte se k vznášedlu (Hovercraft). Teď se připravte na poslední střet s T-Rexem. Ze schránky s náboji a léky na balkoně si vezměte vše nezbytné a zbavte se všeho nepotřebného. Z věcí od Ricka si naberte co nejvíce granátů a jděte do Hovercraft Storage Area. Až se objeví T-Rex, dejte se do běhu, otáčejte se a střílejte po něm.

### Za Gailem

Gail se vydává za Kirkem, aby dokončil svoji misi, a vy jdete za ním. Dojděte do stabilizační místnosti. Tady najdete T-Rexe v bezvědomí, který vám blokuje cestu nalevo. Jděte proto napravo, seberte Recovery Aid a pak se dejte malými dveřmi. Jak vznášedlo letí z ostrova, T-Rex ještě jednou zaútočí. Do schránky v kabině dejte vše nepotřebné, zásobte se co nejvíce granáty a jděte ven. I teď lze T-Rexe vyřídit střelbou do tlamy.

### Tajné zakončení

Rozhodněte se jít s Rickem, místo do přístavu jděte najít pomocí štěnice dr. Kirka. Toho nakonec najdete u vrtulníku, jak se chystá odletět z ostrova. Vezměte si z kufříku co nejvíce nábojů do granátometu a běžte pro zbytek týmu. Při cestě zpět k vrtulníku na vás opět zaútočí T-Rex. Párkrát mu pošlete do tlamy granát a on to vzdá.

## Základní rady, tipy & cheaty

**JEŠTĚ NĚCO...**
**Pokud jste již viděli všechna tři zakončení, můžete se těšit na granátomet s neomezenou municí. Po druhém úspěšném dohrání hry se vám zpřístupní všechny tajné obleky. Stihnete-li hru dohrát, než časomíra ukáže 5 hodin, dostáváte další část hry nazvanou Operation: Wipeout.**

**JAK ROZLUŠTIT DDK**
**Jakmile získáte oba DDK disky, najděte zařízení, které odpovídá kódovým a vstupním sekcím (třeba DDK dveře L). Objeví se displej, kde musíte v sekci Key odstranit písmena, jež jsou zobrazená i v sekci Code nad tím. Tak vám zůstane heslo, které je třeba zadat, a teprve pak se dveře otevřou. Tady máte všechny kódy v plném znění: DDK H = HEAD, DDK N = NEWCOMER, DDK L = LABORATORY, DDK E = ENERGY, DDK W = WATERWAY, DDK S = STABILIZER, DDK D = DOCTORKIRK**

**CHYTRÉ KRABIČKY**
**Schránky (Emergency Boxes) se otevírají zástrčkami (Plug) a fungují jako bedny v *Resident Evil*. Čím dále se ve hře dostanete, tím více zástrček najdete a tím víc jich také budete potřebovat. A tak je to na vás. Buď můžete použít už první zástrčku, nebo si ji šetřit, kombinovat s jinými a otevřít pozdější (a možná hodnotnější) krabici.**

**JAK NAMÍCHAT MEDICÍNU**
**Některé chemikálie, na které v komplexu narazíte, nejsou jen od toho, aby vám pomohly zdravotně. Když zkombinujete uspávací šipku s intenzifikátorem, dostanete účinnější ránu. Při další kombinaci s anestetikem získáte více munice. Avšak pokud smícháte neupravenou uspávací šipku s resuscitační výbavou, dostanete otrávenou šipku.**

**JAK TO RYCHLE SPRAVIT**
**Ve hře jsou v lékárničce celkem dva druhy léků, které obnoví vaše zdraví (jejich účinnost lze ještě zvýšit anestetikami nebo intenzifikátorem), a Hemostat, který zastaví krvácení.**

# Dino Crisis 2

**Pokračování úspěšného survival hororu je značně odlišné a mnohem akčnější - přesto se návod místy hodí,** a tak doufáme, že si po přečtení následujících stran bez potíží poradíte i s těmi nejdrsnějšími logickými hádankami. Natož s tyranosaury.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** PSM31 8/10

A ještě jednou totéž. Více než solidní akční adventure od borců v Capcomu. Bojíte-li se tyranosaurů, raději zvolte něco jiného...

## V PASTI

Začínáte hrát s Dylanem. Z první místnosti se dostanete dveřmi, které si před tím Dylan vyčistil od porostu. Projděte několik úrovní, které vedou džunglí. Vcházíte do **Water Tower**. Po animaci hra pokračuje u dveří, kterými jste vešli. Napravo vidíte EPS, kde si můžete uložit hru, nakoupit zbraně, munici nebo lékárničky. Vedle EPS seberte Dino File (Velociraptor). Dál se vydejte cestou vpravo. Ta vás dovede k malým dveřím. Proběhnete dvě úrovně, ve kterých si musíte prostřílet cestu k další budově. Potom, co vejdete, se odehraje animace, ve které vás napadne T-Rex. Jediná vaše šance je utíkat před ním po několika žebřících. Následuje animace, ve které vás napadnou dva záhadní vojáci. Nyní jste v **Military Facility/Entrance**. Jděte směrem doleva dolů. Uvidíte nízký stolek. Popojděte k němu a zmáčkněte křížek. Dylan na stolku najde zaprášený Dino File (T-Rex). Nyní pokračujte doleva. V další obrazovce jděte ke dveřím v horní části obrazu. Chodbou dojdete k **Medical Room**. V ní najdete Key Plate a složku Doctor's Papers, Time Shift. Nyní si můžete využít EPS u dveří. Vraťte se stejnou cestou zpět na prostranství s T-Rexem. Před budovou utíkejte směrem dolů. Na třetí obrazovce před sebou uvidíte dveře. Rychle do nich vběhněte. Dostali jste se do **Hardware Storage**. Běžte chodbou, až přijdete do větší místnosti. Vlevo seberte složku Storage Room Items. Potom jděte směrem dolů. Na schránku ve zdi použijte Key Plate, který jste sebrali v Medical Room. Schránka se otevře a vy seberete Research Facility Keycard. Tím se ovšem spustí poplach a vy jste v místnosti uvězněni.

### Bonusy za zabití

**Pro druhý díl *Dino Crisis* je charakteristické zejména její arkádové pojetí. Výraznou změnou je možnost nakupování si nových zbraní za utržené peníze. Při vašich toulkách vás budou neustále obtěžovat různí dinosauři, kteří mají i své hodnocení podle jejich obtížnosti. Dinosauři útočící ve skupinkách, jako třeba Raptoři, jsou na vydělávání peněz jako stvořeni. Pokud stačíte zabít dva nebo více nepřátel bez veliké časové prodlevy, připočítá se k částce za zabité i položka Combo. Další bonus získáte, když se vám povede proběhnout celou oblast bez jediného škrábnutí. Nejriskantnějším bonusem je Counter, který se vám povede udělat ve chvíli, kdy odrazíte již započatý útok.**

## NA POMOC DYLANOVI

Teď budete hrát za Reginu. Začínáte v doku. Slezte po žebříku, který je za vámi. Na lodi běžte do **Cockpit Cabin**, kde je EPS. Potom se vraťte na místo, kde jste s Reginou začínali. Jděte směrem ke dvířkům s červeným světlem. Na červené světlo použijte Stungun (stoupněte si před něj a zmáčkněte kolečko). Tím se dvířka odemknou. Za dvířky napravo od vás uvidíte mrtvolu. Jděte k ní a zmáčkněte křížek. Regina najde u mrtvoly další Dino File (Allosaurus). Proběhnete dvě úrovně, ve kterých vás napadne několik ještěrů.

V **Jungle/South Route 2** nevcházejte do modrých dveří. Tím jste se dostali do **Passageway to Research Facility**. Běžte rovně, až se dostanete ke krátkému žebříku. Vylezte na něj. Nyní uvidíte animaci, ve které k vám přiběhne Allosaurus. Toho musíte v následujících chvílích zabít. Nejlehčí je využít systému žebříků a lézt nahoru a dolů. Allosaurus vás bude pronásledovat a vy budete mít vždy chvilku na střelbu. Po jeho smrti běžte směrem doleva. Před sebou uvidíte dveře. Jděte k nim a vstupte dovnitř. Prostřílejte se skrz Research Facility. Na jejím konci najdete na pravé stěně dveře.

Nyní jste v **Control Shack**. Jděte ke stolu a seberte složku Incineration of Plants. Jděte dál směrem dolů a na stěně uvidíte další EPS. Kupte si plamenomet a uložte hru. Vyjděte zpět ven. Po konci animace se vraťte až do úrovně **Jungle/South Route 2**. Tam vejděte do modrých dveří, které jste předtím jen míjeli. Nyní vstupujete do bažin. Vezměte si do ruky plamenomet a běžte dál. K jedovatým

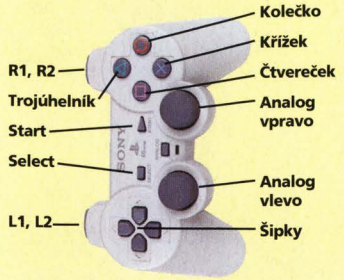
kytkám se nesmíte moc přibližovat, jinak vás otráví. Jednoduše je z bezpečné vzdálenosti spalte plamenometem. Cestou narazíte na rozcestí. Žebřík zatím nemůžete použít. Úroveň končí dveřmi v plotě. Pokračujete dál bažinou. Počínejte si stejně jako v předcházející úrovni. Na konci otevřete modrá dvířka a vstupte do **Water Tower**. Zde se dostáváte do míst, která jste již prošli s Dylanem.Využijte EPS. Dále pokračujte stejnou cestou, jakou jste absolvovali s Dylanem. V Military Facility běžte rovnou k Dylanovi a seberte Plate Key, který Dylan podstrčil pode dveřmi. Jděte do hlavní budovy, projděte chodbou kolem **Medical Room** a pokračujte až na konec chodby. Zde jsou dveře, které jste nemohli s Dylanem otevřít. Stoupněte si před červené světlo a použijte na něj Stungun. Dveře se odemknou a vy je můžete otevřít. Teď jste v **Control Room**. Vyběhněte po schodech vlevo a seberte na pultu složku Management of Keyplates. Seběhněte po schodech a jděte směrem dolů. Dojdete k přístroji s několika barevnými světélky. Na tento přístroj použijte Key Plate od Dylana. Potom přístroj použijte znovu a zmáčkněte modré tlačítko. Běžte zpět k Dylanovi a pomocí Key Plate odemkněte dveře.

## PŘÍPRAVY NA ODJEZD

Po animaci začínáte hrát opět s Dylanem. Vaším úkolem je prozkoumat několik místností a získat zpět součástky nutné k provozu lodi. Nejdřív jděte k EPS a kupte si Heavy Blade. Potom si uložte pozici a jděte na břeh. V přístavu porazte Allosaura. Otevřete dveře, které byly dříve zatarasené bednami. Vejdete do **Jungle/Passage to North Route**. Zde se utkáte s dalším Allosaurem, který už pro vás bude pouhým zdržením. V této úrovni narazíte na malý vodopád. Prozkoumejte ho (zmáčkněte před ním ⊗) a uvidíte malý plovoucí lístek. Sledujte, kam lístek pluje. Skončí v malé tmavé dírce. Tuto díru prozkoumejte a najdete 3rd Energy Facility Keycard. Pokračujte dál, až se dostanete do starých známých míst. Jděte starou cestou až do **Water Tower**.

Uložte si hru, doplňte munici a dejte se cestou doleva. Proběhněte obě úrovně bažiny a dál pokračujte směrem k Research Facility (k orientaci použijte mapu). V úrovni **Research Facility/Back** dojděte k zarostlým dveřím a použijte na ně mačetu. Můžete si dojít do **Control Shack** uložit hru a doplnit náboje. Potom otevřete uvolněné dveře. Vstupujete do **Research Facility/Entrance**. Dejte se směrem nahoru. Po krátké animaci vás napadne několik Oviraptorů. Prostřílejte si cestu dál. Jděte chodbou, až narazíte na dveře s červeným světlem. Použijte na ně Research Facility Keycard. Dveře se odemknou a vy můžete vstoupit. Jste v **Research Facility/Passageway**. Jděte doleva a projděte dveřmi. Pokračujte směrem doleva a na konci seberte složku Researchers Records. Po jejím přečtení si prosekejte cestu zarostlými dveřmi, které jsou napravo od vás. Těmi se dostanete do **Research Lounge**. Jděte doleva, až uvidíte tři klece. Otevřete klec se zeleným světlem a seberte další Dino File. Zavřete ventilační otvor v levé stěně. Dál pokračujte směrem dolů. V této místnosti je další EPS. Uložte si hru a zavřete další ventilační otvor nalevo od EPS. Uvolněte zarostlé dveře napravo od EPS a projděte jimi. Dostanete se zpět do **Research Facility/Passageway**. Jděte směrem dolů ke dveřím s červeným světlem. Použijte na ně Research Facility Keycard. Nyní sledujte animaci, ve které o ni přijdete. Teď musíte získat kartu zpět. Nažeňte Compyho směrem ke dveřím do **Power Source Room**. Až jimi proběhne, projděte za ním a ventilační otvor zavřete. Nažeňte

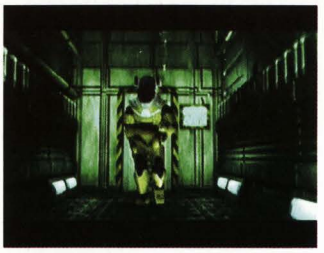
### OVLÁDÁNÍ

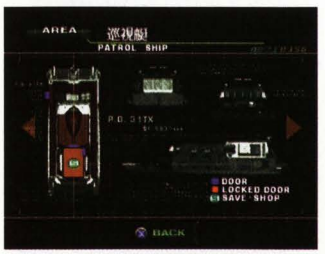



**CO JE CO**

- **D-pad** » Pohyb
- **Křížek** » Akce / Výběr / Potvrzení
- **Kolečko** » Zrušení
- **Čtvereček** » Akce
- **Trojúhelník** » Zrušení / Zpátky / Krok
- **R1** » Zaměření (poté čtvereček ke střelbě)
- **R2** » Otočka o 180 stupňů
- **L1** » Změna cíle
- **L2** » Mapa

ho dál směrem ke dveřím do **Research Lounge,** a až proběhne ventilací, běžte za ním. Nažeňte ho k otevřené kleci. Vleze do ní a kartu vám hodí zpět. Běžte ke dveřím, kde jste o ni přišli, a znovu ji použijte. V **Precision Lab** seberte složku Report on Unidentified Body a Starter Battery. Potom se vraťte zpátky na loď. Po krátké animaci je loď opět provozuschopná. Jděte






k ovládacímu panelu a použijte ho. Na mapě vyberte 3rd Energy Facility. Cestou budete napadeni a musíte loď ubránit pomocí těžkého kulometu.

## 3RD ENERGY FACILITY

Kontrolujete Reginu. V EPS si můžete koupit velmi užitečný těžký kulomet. Vyjděte ven z lodi. Po systému několika můstků se dostanete až na pevninu. Tam se dejte směrem doleva až k zamčeným dveřím. Cestou můžete prohledat vrak nákladního auta, ve kterém najdete Dino File (Pteranodon). Dveře otevřete pomocí 3rd Energy Facility Key (našli jste ho u malého vodopádu). Po dalších můstcích přeběhněte do **3rd Energy Control Room**. Vyběhněte po schůdcích nahoru. Seberte Box Key. Na stole u EPS najdete Dino File (Mosasaurus). Hned vedle jsou dveře, kterými vyjdete ven na další můstek. Na jeho konci najdete mrtvolu mechanika. Vezměte si jeho Mechanic's ID

Card. Vraťte se na můstek před **3rd Energy Control Room**. Tam najdete na lodi schránku, kterou otevřete pomocí Box Key. Vevnitř najdete složku Elevator Security Code. V ní je napsán kód, který budete potřebovat k otevření výtahu. Vraťte se k výtahu a použijte na ovládání Mechanic's ID Card. Zadejte kód a vejděte do výtahu. Výtah vás doveze do podzemí základny.

Projděte chodbou a ve velké místnosti jděte doleva. Jděte k velkému monitoru a použijte ho. Tři spínače kolem monitoru se budou postupně rozsvěcet červenou barvou. Do každého červeného vypínače udeřte Stungunem. Nakonec všechny zmodrají a dodávka energie bude obnovena. Doběhněte na druhou stranu místnosti pro Diving Suit. Jděte k monitoru pod vámi a použijte ho. Tím uvedete výtah do chodu. V následující animaci vás napadnou Mosasauři. Vždy je nejdřív omračte ◎ a až potom je zastřelte. Jděte směrem doprava. Padáte stále níž, až se dostanete ke dveřím. Jděte chodbou a v malé místnosti seberte složku Preventative Maintenance. V EPS si nezapomeňte koupit Aquagranade. Pokračujte dál.

Otevřete velká vrata a projděte několik zatopených hal. V **Cooling Water Circulation Chamber** dojdete ke dveřím, které vedou do malé místnosti s výtahem. Výtah ještě nemůžete použít. Vyskočte na modré bedny přede dveřmi (skáčete pomocí △). Musíte přeskákat několik mezer, až se dostanete k místu, kde vás hra upozorní na poškozený sloup. Použijte na něj Aquagranade. Římsa se zhroutí a vy se dostanete ke dveřím. Za nimi uvidíte přepínač s červeným světlem. Zatáhněte za páku a pokračujte směrem doleva. U mrtvoly mechanika seberte Plug. Nyní se musíte vrátit k pultu, který jste viděli u posledního EPS. U velkého monitoru použijte Plug. Použijte pult a následuje animace otevírajících se vrat. Jděte stejnou cestou zpátky. V místnosti **Inside Cooling Aquaduct** použijte výtah vedle EPS. Jděte dál a u mrtvoly mechanika si vezměte City Keycard. Pokračujte doleva a seberte Dino File (Plesiosaurus). Po jízdě dalším malým výtahem se konečně dostanete ke generátoru. Zde vás čeká souboj s Plesiosaurem. Zabijte ho pomocí Aqugranade. Pokračujte dál. Dojdete k bedně, na které je lékárnička. Vyskočte na ni. Dál pokračujte ve skákání směrem doprava. Dostanete se ke dveřím s červeným světlem. Aktivujte je a vlezte do výtahu. Použijte výtah a vyjeďte na povrch. Zde se setkáte s Dylanem. V průběhu animace odemknete pomocí City Keycard bránu do Edward City.

## JESKYNĚ

Nyní kontrolujete Dylana a vaším dalším úkolem je vyhledat Davida. Nejdřív běžte na loď k EPS. Musíte si koupit Chainmine, a pokud máte dost bodů, také Antitank Rifle. Teď běžte hlavní bránou do města. Na ulici postřílejte ještěry a jděte do modrých dveří napravo. Tam zabijte Allosaura a vraťte se. Pokračujte ulicí směrem dolů. Seberte Dino File (Inostrancevia). Jděte doprava až k zarostlé brance. Uvolněte ji mačetou a otevřete. Po animaci projděte dvě úrovně zamořené Oviraptory. Nakonec dojdete k jeskyni. Její vchod je ovšem zatarasen obrovským balvanem. Ten jednoduše odstraníte pomocí Chainmine. Přijďte těsně k balvanu a vystřelte. Cesta do jeskyně je nyní volná. Nyní musíte proběhnout jeskynním komplexem, který je zamořen ještěry Inostrancevia. Na ty platí jen Chainmine, která je otočí na záda. Když jsou na zádech, můžete je dodělat jakoukoliv jinou zbraní. Několikrát si také budete muset pomocí Chainmine odblokovat cestu zatarasenou závaly. Hned za jeskyněmi najdete v **Cmnd St./Inner Compound** EPS. Uložte si pozici a pokračujte po žebříku, který je hned vedle vás.

Nyní vás čeká opět zajímavá novinka. Musíte proběhnou místy, která jsou zamořena Allosaury. Máte ovšem k dispozici světelnou pistoli, kterou můžete naznačit svému parťákovi, kam má střílet.

V cestě vám překáží několik červených kontejnerů. Vždy ke kontejneru přiběhněte a vystřelte světlici. Následující salva kontejner zničí. Až doběhnete k poslední věži s Reginou, proběhne animace ukončující úroveň. Nyní budete pokračovat v kontrole Dylana. Na následující obrazovce seberte další Dino File (Triceratops) a nezapomeňte využít přítomnosti EPS. Jděte směrem dolů. Po další animaci budete muset s pomocí kanonu odrazit útočící Triceratopse. Pokud možno mířte na jejich hlavy. Jízda skončí další animací.

## EDWARD CITY

Teď jste ve městě. Kontrolujete stále Dylana. Jděte doprava k mrtvole a prohledejte ji. Dylan pod ní najde a seberte Dino File (Oviraptor). Potom musíte jít směrem dolů. Tam vejdete do Robson's Store. V tomto obchůdku je další EPS. Na pultu najdete složku Shop Owner's Papers, která vám prozradí, kde máte hledat 3rd Energy Disk. Na zemi mezi sutinami leží Living Quarters Key, který musíte také sebrat.

Nyní se musíte vrátit na místo, kde jste začínali, a otevřít dveře ve stěně v horní části obrazovky. Těmi projdete do **City/Living Quarters 2**. Na konci této úrovně najdete dveře, které odemknete pomocí Living Quarters Key. Následuje animace, po které si vyzkoušíte jízdu tankem. Po konci této mezihry vyskočíte z tanku a seberete Gas Mask, která leží hned vedle něj. Následuje další animace a děj hry se opět vrací na loď.

## ZPÁTKY V DŽUNGLI

Tento úsek hry budete absolvovat s Reginou. Nejprve musíte jít k ovládacímu pultu lodi a přejet do Jungle Area. Dále se již známou cestou dostat do bažiny, kde nyní můžete slézt po žebříku do dříve nepřístupné úrovně zamořené plynem. Tuto úroveň díky Gas Mask jednoduše proběhnete. Dostanete se do **Waste Disposal Chamber**. Popoběhněte k EPS. Po jeho použití se dejte dál zelenými dveřmi nalevo. V další úrovni běžte pořád směrem dolů, až dojdete ke schodům, po kterých seběhnete do **Data Control Room**. Zde vyjmete z počítače označeného světlem 3rd Energy Disk. Prohledejte počítač nalevo od vás a najdete poslední Dino File (Gigantosaurus). Vraťte se cestou, kterou jste přišli.

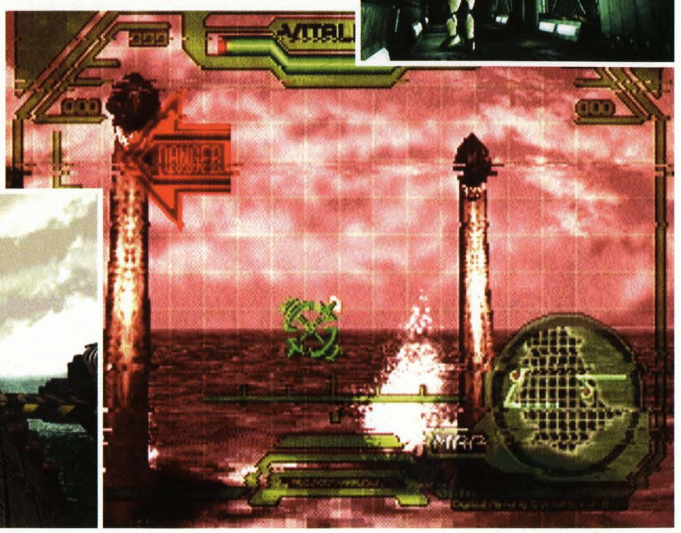
Nyní budete v animaci svědky útoku Gigantosaura. Ten aktivuje automatické vypuštění rakety, kterému musíte zabránit. Nejdřív musíte pomocí zápalného plynu zabít Gigantosaura. Jednoduše pusťte plyn a pak do něj vystřelte, čímž ho zapálíte. Po zabití Gigantosaura se dostanete až k modré obrazovce, kterou použijete. Opět musíte zasáhnout červená světla včas Stungunem. Poté se již dostanete k výtahu, který vás vyveze k hlavici rakety. Pomocí ovládacího panelu ji otevřete a deaktivujete. Cestou zpět vás opět napadne Gigantosaurus. Po animaci máte k dispozici EPS. Běžte ke schodům vpravo. Prostřílejte se několika úrovněmi plnými Inostrancevias (musíte použít explozivní zbraň). Nakonec se dostanete na loď.

## ODJEZD DOMŮ

Nyní vás čeká poslední výměna postav a střelba z kanonu, kterou musíte krýt Davida. Po další animaci musíte pro změnu krýt tajemnou dívku. Ta vám nakonec stejně uteče. Pokuste se dívku následovat. Aktivují se paprsky, které nyní musíte vypnout. Musíte postupně aktivovat čtyři záložní zámky. Pořadí je zelený, červený, žlutý a modrý. Nyní jděte k ovládacímu pultu u paprsků a deaktivujte je. Seberte na stole složku Superintendent's Will.

Pokračujte vpravo. Seberte složku Noah's Ark Plan a využijte posledního EPS. Jděte do další místnosti, kde musíte seběhnout po schodech. Po animaci následujte dívku. Čeká vás poslední souboj. Přeběhněte rychle přes oba můstky. Na levé horní stěně je žlutý monitor. Běžte k němu a aktivujte ho. Nyní běžte směrem doprava. Minete velký terminál. Nakonec doběhnete k dalšímu žlutému monitoru. Také ten aktivujte, vraťte se k velkému terminálu a použijte ho. Po animaci běžte k Velkým dveřím. A to je vše.

**Jakub Holý**



# PS1 CHEATSTATION

**Výběr nejžádanějších cheatů pro PS1! Kompletní databázi najdete v** předchozích číslech.

## 0 - 9

### 40 WINKS

**Všechny klíče od snů**
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ◎, L1, R2, L1, R2.
**Všechna mrknutí**
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
**Maximum ozubených kol**
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↓, R1, L1, ↑, R1.
**Doplnění života**
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, R2, ↑.
**Doplnění měsíčků**
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↑, R2, ←, R2, ←.
**Doplnění Zzz**
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte →, L1, ↑, R1, L1.
**Velké hlavy**
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, R2, ↑. Pusťte SELECT, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, R2, ↑.

## A

### ABE'S EXODUS

**Postup do další části**
Při hře podržte L1 a namačkejte ◎, ◎, ⊗, ⊗, □, □.
**Prohlédnutí FMV sekvencí**
V hlavním menu podržte L1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ◎, △, ◎, □, ◎, ↑, ↓, ←, →.
**Výběr úrovně**
V hlavním menu podržte L1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ◎, △, □, ◎, ↓, ↑, ←, →.
**Nesmrtelnost**
Při hře podržte L1 a namačkejte ◎, △, □, ⊗, ↓, ↓, ↓, ◎, △, □, ⊗.

### ABE'S ODDYSEE

**Výběr úrovně**
V první obrazovce „OPTION" podržte L1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ◎, □, △, ◎, □, →, ←.
**Prohlédnutí FMV sekvencí**
V první obrazovce „OPTION" podržte L1 a namačkejte ↑, ↓, →, □
**Zelené vzdušné miny**
Při hře podržte L1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ◎, ⊗. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
**Rozřešení hlasových hádanek**
Při hře podržte L1 a namačkejte △, ↑, ◎, ←, ⊗, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

### ALIEN RESSURECTION

**Cheat mód**
V hlavním menu stiskněte ◎, ←, →, ◎, ↑, R2.
V options nyní najdete cheatové menu.
**Research mód**
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ◎, ←, R1. Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

### ALIEN TRILOGY

**Volba úrovně**
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu „Accept" a „Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
**Všechny cheaty**
Zadejte 1GOTP1NK8C1DBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
**Silnější brokovnice**
Zapauzujte hru a namačkejte △, ◎, ◎, □.

## C

### C&C: RETALIATION

**Cheatový režim**
Klikněte na menu týmů tlačítkem Cancel (obvykle ◎) a pak pomocí kurzoru vyberte na nástrojovém pruhu uvedené znaky tak, že na každý z nich kliknete tlačítkem pro Cancel.
**Nepřemožitelnost**
□ ◎ ⊗ ⊗ △ △
**Celá mapa**
△ △ ⊗ ◎ △ □
**Parabomba**
⊗ ⊗ ⊗ ◎ △ □
**Časový posun**
□ ◎ △ ⊗ ◎ ◎
**Peníze pro lidi**
□ ⊗ □ ⊗ □ ◎
**Peníze**
⊗ ⊗ □ ◎ ◎ ◎
Okamžité vítězství
Okamžitá porážka
**Jaderný útok**
Pojmenovávání civilistů
□ □ ◎ ◎ △ △
**Mravenčí mise**
Dokončete jednou hru. Pak přepněte obtížnost úrovně na Hard, zvolte Campaigns a vydejte se do Anglie. Dostanete se tak k „mravenčím" misím.

### C-12

Následující cheaty zadávejte při pauze a držení L2
**Všechny zbraně**
↑, ←, →, ↓, △, □, ◎, ⊗
**Štíty**
↑, ←, →, △, □, ◎
**Neomezená munice**
↓, ←, →, ⊗, □, ◎
**Nesmrtelnost**
↑, ←, ↓, →, △, □, ⊗, ◎
**Neviditelnost**
⊗, ⊗, □, □, △, △, ◎, ◎, ⊗, ⊗
**Druhý útok zbraně**
↑, ↓, ←, →, △, ⊗, □, ◎

### COLIN MCRAE RALLY

Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené trati- SKCART
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY
Noc- NIGHTRIDER
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4 kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

### COLIN MCRAE RALLY 2.0

**Všechny tratě**
Zadejte „HELLOCLEVELAND" v obrazovce „Create New Driver Profile"
**Všechna auta**
Zadejte „ONECAREFULOWNER" v obrazovce „Create New Driver Profile"
**Lancer Road**
Zadejte „OFFROAD" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte „JIMMYSCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
**Ford Puma**
Zadejte „COOLESTCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
**Mini Cooper**
Zadejte „JOBINITALY" v obrazovce „Create New Driver Profile"
**Střílení fireballů**
Zadejte „GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
**Kola ala Monster Truck**
Zadejte „EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
**Nízká gravitace**
Zadejte „MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
**Agresivní soupeři**
Zadejte „NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
**Turbo mód**
Zadejte „ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
**Rychlejší hra**
Zadejte „PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single.
**Zrcadlové tratě**
Zadejte „RORRIMSKCART" v obrazovce cheatů
**Kočičí silueta**
Zadejte „HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

## D

### DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte
↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ◎.

**Všechna kola**
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte
↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ◎.
**Všechny styly a úrovně**
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ◎.

EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíce navíc.

### DELTA FORCE: URBAN WARFARE

**Cheat mód**
V hlavním menu stiskněte SELECT, →, ↑, ↓, ◎, ←, □, △, ◎.

### DRIVER

Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce „Cheats".
Nezranitelnost- L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R2, R1, L1
Hra bez poldů- L1, L2, R1, R2, L1, R1, L1, R2, L2, R1, R1, L2
Řízení zadními koly- L1, R1, L1, R2, L1, R1, L1
Hra naruby- L2, L2, R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R2, R2, L1
Mini autíčka- L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2
Zvýšený podvozek- L1, L2, R1, R2, L2, L1, R2, L2, L2, R2, L1, R2

### DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

**Výběr úrovně**
V obrazovce cheatů stiskněte ◎, ⊗, □, □, ⊗, □, ◎.
**Nesmrtelnost**
V obrazovce cheatů stiskněte L1, □, ◎, ◎, □, L1, L2.
**Všechny zbraně**
V obrazovce cheatů stiskněte L2, ⊗, L1, □, R1, ◎, L2.
**Neomezená munice**
V obrazovce cheatů stiskněte L2, ◎, L2, □, ◎, L2, R1.
**Dvojnásobný damage**
V obrazovce cheatů stiskněte □, □, □, ◎, ◎, ◎, ⊗.
**Dočasná nesmrtelnost**
V obrazovce cheatů stiskněte L1 6x, L2.
**Neviditelnost**
V obrazovce cheatů stiskněte □, ⊗, ◎, □, ⊗, ◎, □.
**Plné ego**
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L1, ◎, ◎, L1, L1, L2.
**Doplnění pancíře**
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L1, R1, R1, ⊗, ⊗, ◎, ◎.
**Pohled první osoby**
V obrazovce cheatů stiskněte L2, L1, L1, R2, ◎, ⊗, □.
**Duke s velkou hlavou**
V obrazovce cheatů stiskněte □, □, ⊗, ◎, ◎, ⊗, □.
**Duke s malou hlavou**
V obrazovce cheatů stiskněte □, ⊗, ◎, ◎, ⊗, □, □.
**Nepřátelé s velkými hlavami**
V obrazovce cheatů stiskněte ⊗, ⊗, L1, ⊗, L1, ⊗.
**Nepřátelé s malými hlavami**
V obrazovce cheatů stiskněte ⊗, L1, ⊗, L1, ⊗, ⊗.
**Wacky FMV sekvence**
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L2, L1, R2, ◎, ◎, □, □
**Outtake FMV sekvence**
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L2, L1, R2, □, □, ◎, ◎
**Závěrečná FMV sekvence**
V obrazovce cheatů stiskněte ◎, L2, L1, □, L2, ⊗, R2.
**Odemknutí všech cheatů**
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, L2, R1, L1, L2, R2, R1, ◎ 4x, ⊗ 4x, □ 4x, SELECT 4x.

## E

### EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

**Výběr úrovně**
V obrazovce voleb namačkejte L1, L1, R2, R2, START.
**Nesmrtelnost**
V obrazovce voleb namačkejte L1, L1, R2, R2, L1.
**Neomezená munice**
V obrazovce voleb namačkejte L1, L1, R2, R2, L1.

## F

### FEAR EFFECT 2:RETRO HELIX

**Galerie**
1. CD - v hlavním menu stiskněte ←, →, ↑, ↓, ↓, ◎.
V položce „Option" vyberte „Extra" a zde „Art Gallery".
2. CD - ↑, ↑, L1, L1, L1, □
3. CD - L1, L2, L1, R2, L1, □
4. CD - ◎, ◎, □, R2, □

**Cheat mód**
Dokončete hru více jak jednou a začněte novou hru. Po úvodní sekvenci, hned jak budete moci Hanu poprvé ovládat, uvidíte po vaší levé ruce malý ovládací panel. Dejte „Use" a pak stiskněte . Nyní můžete zadat následující cheaty:

| | |
|---|---|
| Všechny zbraně | 11692 |
| Neomezená munice | 61166 |
| Velké hlavy | 10397 |

## G

### GEX 3D: ENTER THE GECKO

**Nekonečný život**
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte R2 a zmáčkněte:
↑, ↑, ↓, →, △, ↓.
Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
**Blouznící Gex**
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte R2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, ↓, →, ←, →, ↓, ↓
**Nesmrtelnost**
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte R2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←
**Výběr úrovně**
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte R2 a zmáčkněte: ←, ←, →, ←, △, ↓, →. Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.
**Časomíra**
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte R2 a zmáčkněte: →, △, →, ←, △, ⊗.
**Gexův komentář**
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte R2 a zmáčkněte: △, ←.

### GEX 3:

### DEEP COVER GECKO

**Ladicí mód**
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte ↑, ◎, →, ↑, ←, → ↓.
**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, △, → ↓.
**Gexův komentář**
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte ↓, →, ←, ◎, ↑, → ↓.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

## H

### HARRY POTTER AND THE PHILISOPHER'S STONE

**Odemknutí Quidditch league**
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ◎, ←, →, ←, →, ←, →, ◎. Začněte novou hru a uložte si hru.
**Všechny karty s legendárními kouzelníky**
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ◎, □, ◎, □, ↓, ←, ◎, □. Nevkládejte paměťovou kartu do konzole dřív, než si prohlédnete všechny karty. Cheat by nebyl funkční.
**Vylepšení kouzelné hůlky**
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ◎, ◎, □, □. Počkejte, než budete moci kouzlit, a teprve pak vložte kartu do přístroje a hru si uložte.

## L

### LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo R2
**Doplnění zdraví**
↓, ◎, ↑, ←, ↑, ←.
**Zvýšení úrovně zdraví**
→, ⊗, ←, △, ↑, ↓.
**Zvýšení úrovně zdraví**
→, ◎, ↓, ↑, ↓, ↑.
**Ublížení Razielovi**
←, ◎, ↑, ↑, ↓.
**Doplnění magie a „Glyphu"**
→, →, ←, △, →, ↓.
**Zvýšení „Glyphu" na maximální úroveň**
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.
**Zapnutí „procházení skrze bariéry" schopnosti**
↓, ◎, ◎, ←, →, △, ↑.
**Zapnutí „Soul Reaver" schopnosti**
↓, △, R2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
**Zapnutí „Wall Crawling" schopnosti**
△, ↓, R2, →, ↑, ↓.
**Zapnutí „Force" schopnosti**
←, →, ◎, ←, →, ←.
**Zapnutí „plavací" dovednosti**
↑, ◎, ↓, →, ◎, ←, ↑.
**Zapnutí „Constrict" dovednosti**
↓, ↑, →, →, ◎, ↑, ↑, ↓.
**Ohnivý Reaver**
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ◎, →, ↓.
**Další varianta ohnivého Reavera**
△, →, ↓, ◎, ↑.
**Ariel Reaver (pouze grafický efekt)**
⊗, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
**Kain Reaver (pouze grafický**
⊗, ◎, →, △, ←, ←, →, ↑.
**Všechny schopnosti**
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ◎, →, ←, ↓.

## M

### MEDAL OF HONOR

Jděte do „Options" obrazovky z „War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty. Cheaty jsou funkční po dohrátí hry a v multiplayeru.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezeně munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE

Různá vylepšenička- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

### MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Následující kódy zadávejte v obrazovce hesel (v Options zvolte Passwords). Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.
RICOCHET - Střely se odrážejí
BALLESVITE - Čtyřnásobná kadence
PUISSANCE - Nesmrtelnost
LATIREUSE - Smrt jednou ranou.
ENTREZVOUS, PORTECLEFS - Zadat postupně, zpřístupnění misí.
DWIECRANS, MOHUEQUIPE, MOHDESSINS - Galerie

### MEDIEVIL

**Cheat mód**
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △.
**Rozšířený cheat mód**
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

### MEDIEVIL 2

**Cheat mód**
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←

### MONSTERS, INC.

**99 životů**
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○, ○, ○, △, □, ×, △
**Full health**
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○, ○, ○, □, △, ×, △
**Maximální strašenlivost**
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○,

### MOTO RACER WORLD TOUR

**Zpřístupnění všeho**
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, ○, ↑, ↑, ←
**Zpomalení hry**
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, ↑, →, △, □, L2

## N

### NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

**Aktivace cheat módu**
V obrazovce „Credits" stiskněte →, ←, ↑, ↓, ○, □ a získáte přístup ke všem tratím a autům v Quick Race módu.
**Moderní éra**
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEM
**Zlatá éra**
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEG

## S

### SPIDER-MAN

Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezeně pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
„Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

### SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

**Zpřístupnění všeho**
Jako heslo zadejte AUNTMAY.

**Ladicí mód**
Jako heslo zadejte DRILHERE.
**Výběr úrovně**
Jako heslo zadejte NONJYMNT.
**Nekonečné životy**
Jako heslo zadejte SUPERGOD.
**Všechny obleky**
Jako heslo zadejte WASHMCHN nebo SPDRHIST.
**Všechny galerie**
Jako heslo zadejte DRKROOM.
**Všechny tréninkové režimy**
Jako heslo zadejte CEREBRA.
**Velké hlavy**
Jako heslo zadejte ALIEN.
**Velké nohy**
Jako heslo zadejte STACEYD.
**Mód What if?**
Jako heslo zadejte VVISIONS.
**Nejvyšší skóre programátorů**
Jako heslo zadejte VVHISCRS.

### SPYRO THE DRAGON

**Kódy se zadávají v inventáři**
**Nekonečné životy**
□(6), ○, ↑, ○, ←, ○, →, ○.
**Volba úrovně**
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

### SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

**Demo Crash Team Racing**
V úvodní obrazovce podržte L1 + R2 a stiskněte Square.
**Nalezení drahokamu**
Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Všechny dovednosti
○(4x), □.
Velká hlava
↑(4), □(4), ○.
Placatý mód
←, →, ←, →, R2, R2, R2, R2, □.
Červený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.
Modrý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ×.
Růžový Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.
Zelený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.
Žlutý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
Černý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Titulky
□, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

### SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

**2D Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, L1, L1, L1, L1, □, ○.
**Velké hlavy**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ○, ○,
**Závěrečné titulky**
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, □, ○, □, ○, □, ○
**Černý Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R1, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.
**Modrý Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ×.
**Zelený Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑.
**Růžový Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R1, L2, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, □.
**Červený Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R1, L2, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ○.
**Žlutý Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑.
**99 životů**
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, R2, R2, ↑, ↑, ↑, ↑, ○
**Doplnění energie**
Zapauzujte hru a stiskněte ○, L1, ○, L1, ○, R2, ○, R2, ○
**Jednoduchá obtížnost**
Zapauzujte hru a stiskněte ○, □, ←, →, □, ○, ×
**Těžká obtížnost**
Zapauzujte hru a stiskněte ○, □, →, ←, →, □, ○, □
**Demo Crashe Bashe**
Zapauzujte hru a současně stiskněte L1 + R1 + □, budete přepnuti do dema Crashe Bashe.

### SYPHON FILTER

**Výběr mise**
Přerušte hru, vstupte do „Options", označte „SELECT mission" a současně stiskněte L1 + L2 + R1 + R2 + □+ ○+ ×.
**Všechny zbraně s neomezenou municí**
Přerušte hru, označte „Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + L2 + R2 + ○ + ×.
**Super obtížnost**
V hlavní obrazovce stiskněte současně L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ×.
**Slabí nepřátelé**
Přerušte hru, označte „Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ○ + ×.

### SYPHON FILTER 2

**Těžký mód**
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň ↑ + SELECT + L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ×.

**Výběr úrovně**
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka → + L2 + R2 + ○ + □ + ×. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku „Cheats".

**Smrt jednou ranou**
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka SELECT + L2 + ○ + □ + ×.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.

**Prohlížení FMV sekvencí**
Zapauzujte hru, označte volbu BRIEFING
a současně stiskněte ← + L1 + R2 + ○ + ×. V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

## T

### THIS IS FOOTBALL

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R2, →, L2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, L2, L1, ○.
Velké hlavy- △, △, L2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách- ○, R2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, R2, ○, R1.
Černobílé obrázky- ↑, L1, R2, L2, R2.

### THIS IS FOOTBALL 2

**Hráči bez dresů**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, L1, L2, □
Branky vytyčené oblečením
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, L1, L1
Malí (rychlí) hráči
V hlavním menu stiskněte R2, R2, R2, ○, ○

### TOCA: TOURING CAR

Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

### TOCA 2

Všechna auta
Jako svoje jméno napište MECHANIC
Všechny tratě
Jako svoje jméno napište BIGLEY
Bonusové tratě
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Mód Micro Machines
Jako svoje jméno napište MINICARS
Menší výdrž vozidel
Jako svoje jméno napište DUBBED
Kolize jako v pinballu
Jako svoje jméno napište BCASTLE
Dlouhé tratě
Jako svoje jméno napište LONGLONG
Vypnutí diskvalifikace
Jako svoje jméno napište PUNCHY
Speciální volby v Challenge módu
Jako svoje jméno napište BANGBANG
Turbo mód
Jako svoje jméno napište FASTBOY
Tratě s většími kopci
Jako svoje jméno napište ELASTIC
Okruh Oulton Park
Jako svoje jméno napište DINKYBIT
Ford Mondeo
Jako svoje jméno napište CMFORD
Nízká gravitace
Jako svoje jméno napište LUNAR
Rozmazané pozadí
Jako svoje jméno napište TRIPPY
Neviditelná auta
Jako svoje jméno napište JUSTFEET
Bonusová trať
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Vypolstrované bariéry
Jako svoje jméno napište PADDED
Zpřístupnění všech obtížností
Jako svoje jméno napište CMDIFF

### TOCA WORLD TOURING CARS

**Všechna auta**
Jako kód zadejte „Fleeting"
**Všechny tratě**
Jako kód zadejte „Magic23"
**Větší síla**
Jako kód zadejte „GRUNTSOME".
**Tlačítko turbo**
Jako kód zadejte „GLYCERINE", tlačítkem L1 pak aktivujete turbo.
**Nezničitelné auto**
Jako kód zadejte „MADCAB".
**Chromovaná auta**
Jako kód zadejte „T2".
**Nízká gravitace**
Jako kód zadejte „EUROPA".
**Zrcadlové tratě**
Jako kód zadejte „WEFLIPPED".
**Obrácené tratě**
Jako kód zadejte „REARFEAR".
**Rozmazané vidění**
Jako kód zadejte „ETHANOL".
**Dvojitá váha**
Jako kód zadejte „TWINPEAKS".
**Explodující obrubníky**
Jako kód zadejte „KERBCRAWL".

### TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheaty zadávejte během zapauzované hry a držení L1
**Všechny arény**
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
**Statistiky na 13**
×, □, □, △, ↑, ↓.
**Velké hlavy**
□, ○, ↑, ←, ←.
**Neomezeně speciálních bodů**
×, △, ○, ↓, ↑, →.

### TONY HAWK'S PRO SKATER 2

**Skejťáci týmu Neversoft**
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↑, □, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
**Cheat mód**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, ×, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, △, ○, ×, △, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".

**Plný pruh Special**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, △, 2x ○, ↑, ←, △, □.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
**Statistiky na maximu**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, △, ○, □, △, ↑, ↓.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.

**Zrychlená hra**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
**Krev**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, □, △.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
**Velké hlavy**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, ↑, ←, ←, □, ←.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
**Tlusťoši**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ×, ←, 4x ×, ←, 4x ×, ←
**Hubeňouři**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ×, □, 4x ×, □, 4x ×, □.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.

### TONY HAWK'S PRO SKATER 3

**Vždy přístupné speciály**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, →, ↑, □, △, →, ↑, □, △
**Turbo**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↑, □, △
**Body navíc**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, →, □, ○, →, □, ○, →
**Hubeňouři**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ×, 4x □, 4x ×, 4x □, 4x ×, □
**Tlusťoši**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ×, 4x ←, 4x ×, 4x ←, 4x ×, 4x ←
**Velké hlavy**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, ○, ↓

### TONY HAWK'S PRO SKATER 4

**Všechny úrovně**
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ×, ×, □, ↓, △, ○.
**Dokončení celé hry**
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte △, →, △, △, ○, ↑, ↓, ←, →, △, △

## V

### V-RALLY

**Aktivace cheatů**
Na obrazovce s logem Infogrames (duhový pásovec) rychle stiskněte ↑, ↓, △, ○, ↑, ↓, △ +○.
Při správném zadání se vypíše „Lock Off"
**Všechny cheaty**
Aktivujte cheaty a stiskněte ← + L1 + R2 + R1 + L2

### V-RALLY 2

**Zpřístupnění všeho**
V menu OPTIONS vstupte do „Game Progression" a namačkejte L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ×, ×, ○ + SELECT. Nyní si × zaktivujte políčka.

## W

### WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

**Všechny zbraně a bonusy**
V hlavním menu stiskněte ←, →, L1, R1, ○, □, R2, L2
**Všechny mise**
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, ←, →, ×, △, ○, □
**Všechny lokace v Patrol módu**
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, L2, L1, ×, △, R2, R1

### WRC ARCADE

**Všechny tratě**
Držte L2 a zadejte □, □, △, △, ×, ×, ○, ○
**Dokončení arkády**
Držte L1 a zadejte □, △, ×, ○, ↓, ×, △, □
**Obrácené tratě**
Držte R2 a zadejte △, □, △, ×, ○, ×, ○

## X

### X-MEN: MUTANT ACADEMY

**Odemknutí všeho**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, R2, R1, L1, L2.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

### X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

**Cheatový mód**
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT, ↓, R2, L1, R1, L2. Zpřístupní se vám všechny módy, postavy a FMV sekvence.

# PS2 CHEATSTATION

**Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob!** Nyní již přes 300 tipů a cheatů pro PlayStation 2!

## 0-9

### 18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

**Bonusové parkovací levely**
Dokončete všechny čtyři parkovací levely a získáte bonusový parkovací level. Po zvládnutí i tohoto se zpřístupní ještě jeden.
**Nippon Maru**
Dohrajte hru za všechny čtyři jezdce, nebo v titulní obrazovce podržte ⊗ a stiskněte START. Držte ⊗, dokud se neobjeví menu s výběrem módu. V libovolném režimu si nyní můžete vybrat truck Nippon Maru.
**Bonusové filmečky**
Dokončete arkádu se všemi čtyřmi postavami a ve „Score Attack", versus a arkádě si prohlédněte filmečky Nippon Maru.

### 2002 FIFA WORLD CUP

**Zpřístupnění tajných týmů**
Všechny bonusové týmy lze vybrat pouze v přátelském zápase a nelze před zápasem nijak měnit jejich soupisky a nastavení.
**Tým afrického kontinentu** - vyhrajte World Cup s některým týmem Afriky.
**Tým amerického kontinentu** - vyhrajte World Cup s některým z týmů Jižní, Střední nebo Severní Ameriky.
**Tým asijského kontinentu** - vyhrajte World Cup s některým z asijských týmů.
**Tým evropského kontinentu** - vyhrajte World Cup s některým týmem Evropy.
**Tým světa** - odemkněte všechny výše popsané týmy.

### 4X4 EVOLUTION

**1 000 000 dolarů**
V titulní obrazovce nebo zapauzované hře stiskněte R2, ⊙, R1, ⊙, L1, L1, ⊙, R2, ⊙, R2, R1
**25 000 dolarů**
V titulní obrazovce, nebo zapauzované hře stiskněte R2, ⊙, R1, L1, ⊙, R2, ⊙, R2, ⊙, R1
**Zpomalení**
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, R1, R2, ⊙, ⊙. Hra se zpomalí o 50%.
**Urychlení**
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, R1, R2, ⊙, ⊙.
**Normální rychlost**
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, R1, R2, ⊙, ⊙.
**Tajná auta**
V hlavním menu namačkejte L1, R2, R1, R2, L1, R1.

## NOVÉ CHEATY

**NOVÉ PŘÍRŮSTKY TENTO MĚSÍC:**
Colin McRae Rally
Dead To Rights
Die Hard: Vendetta
Enter The Matrix
The Hulk
Mace Griffin Bounty Hunter
Music 3000
Seek And Destroy
Summer Heat Beach Volleyball
Tiger Woods 2003
Wakeboarding Unleashed
X2: Wolverine's Revenge

**AKTUALIZACE STARÝCH CHEATŮ:**
World Rally Championship

## A

### AGGRESSIVE INLINE

**Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (options)**
**Perfektní Handplant** - JUSTINBAILEY
**Perfektní grindy** - BIGUPYASELF
**Perfektní manuály** - QUEZDONTSLEEP
**Nikdy neumřete** - KHUFU
**Stále plný ukazatel „Juice"** - BAKABAKA
**Všechny klíče** - SKELETON
**Perfektní spiny** - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
**Všechny postavy** - ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
**Regenerace „Juice"** - ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, AI
**Výběr úrovně a všechny věci v editoru parku, plné statistiky** - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA
**Snazší wallridy** - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

### AIRBLADE

**Odemčení všeho**
Začněte Story a v obrazovce výběru stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L1, R2, R2, L1, START+⊗.
**Odemčení J.J. Sawyera**
Dokončete hru s hodnocením S ve všech úrovních.
**Odemčení Naomi**
Dokončete úroveň Downtown s hodnocením B.
**Odemčení Oskara**
Dohrajte hru s hodnocením A ve všech úrovních.
**Odemčení Insidera**
Dohrajte úroveň Storage s hodnocením B.
**Odemčení Stunt Attack módu**
Dokončete hru.
**Nesmrtelnost**
START, ⊡, ⊙, A+⊗, ⊡, ⊙, START.
**Otevření všech úrovní**
START, ⊡, ⊙, A+⊡, ⊡, ⊙, START.

### AQUA AQUA

**Mesozoická éra**
V Puzzle módu dokončete Paleozoickou éru.
**Cenozoická éra**
V Puzzle módu dokončete Mesozoic éru.
**Starověká civilizace**
V Puzzle módu dokončete Cenozoickou éru.
**Story Puzzle a Vs. mód**
Udělejte všechny lekce v tréninkovém módu.

### APE ESCAPE 2

**Hra za Spika**
Dohrajte hru do konce se všemi 297 nalezenými opicemi. Najeďte na „New Game" a stiskněte L1+START. Začnete hrát za Spika, lovce z prvního dílu.

### ARMORED CORE 2

**Dočasná nesmrtelnost**
Při hře stiskněte L2 + R2 + R3.

### ARMY MEN: AIR ATTACK 2

**Kódy do úrovní**
2. ↑, ⊗, A, →, ←, ⊡, ⊙, ⊗
3. A, ⊙, ↓, ←, ⊡, ⊡, ↑, ↑
4. ⊗, →, ←, ⊗, ⊙, ⊡, ⊡, A
5. ↓, ↓, ⊙, ⊡, ⊙, ⊡, →, ⊗
6. A, ⊗, ↑, ←, →, ←, ⊙, A
7. ←, ⊡, →, ↓, ⊙, ⊗, ⊗, →
8. A, →, ⊡, ⊡, ⊙, ↓, ↓, ⊗
9. ↑, ⊗, ⊡, ←, →, ⊙, ←, ←
10. A, ↑, ⊙, ⊗, ⊡, ↓, ↓, ↓
11. ⊙, ⊙, ↑, ←, →, ⊗, A, ⊡
12. →, ↑, ⊗, →, ⊙, ⊡, A, ⊙
13. ←, ←, A, ⊙, ⊗, ⊗, ↓, →
14. ⊡, →, ⊙, ↑, ↓, ⊡, ↓, ⊗
15. ←, →, ⊙, ⊗, ⊡, ↓, ↓, ⊙
16. A, ⊙, ⊗, →, →, ⊙, ⊡, ↓
17. ⊡, ↑, ↑, →, ←, ⊡, ↓, ⊗
18. ⊙, ⊗, →, A, ⊡, ↑, ⊗, ⊗
19. ↓, →, ⊗, ⊡, →, ↑, ⊙, ⊙
20. ↑, ⊗, ⊙, ↑, ←, ⊡, ⊙, ⊗

### ARMY MEN: RTS

**Supervojáci**
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, ⊡, ⊗, A, ⊗, ⊡.
**Superprotivníci**
Při hře podržte R2 a stiskněte A, A, ⊗, ⊡, A, A.
**2000 elektriky**
Při hře podržte R2 a stiskněte A, ⊡, ⊙, ⊗, A, ⊗.
**5000 plastu**
Při hře podržte R2 a stiskněte A, ⊙, ⊡, ⊗, A, ⊡.
**Parašutisti**
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊙, ⊡, ⊙, ⊡, A, A.
**Suroviny**
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, A, ⊙, ⊗ Z.
**Zelená armáda je modrá**
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, A, ⊡, ⊡, ⊗, ⊙.
**Žlutohnědá armáda je zelená**
Při hře podržte R2 a stiskněte A, A, ⊗, ⊡, A, A.
**Sebevrazi**
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, A, ←, ←, A, ⊡.

### ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

**Výběr úrovně**
Jako heslo zadejte FREEPLAY
**Všechny zbraně**
Jako heslo zadejte GIMME
**Nesmrtelnost**
Jako heslo zadejte NODIE
**Neviditelnost**
Jako heslo zadejte NOSEEUM
**Zmenšení**
Jako heslo zadejte SHORTY
**Zvětšení**
Jako heslo zadejte IMHUGE
**Ladicí mód**
Jako heslo zadejte THDOTEST

### ATV OFFROAD FURY

**Všechna ATV**
Vyberte režim pro-career a podepište se jako CHACHING. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

**Všechny tratě**
Vyberte režim pro-career a podepište se jako WHATEXIT. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

**Superobtížnost**
Vyberte režim pro-career a podepište se jako ALLOUTAI. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

### ATV OFFROAD FURY 2

V hlavním menu vyberte Profile Editor, pak Unlock Items a v Cheat Codes zadejte následující cheaty
Univerzální kód- IGIVEUP
Všechny ATV- SHOWROOM
Všechny hry- GAMEON
Všechny tratě- TRLBLAZR
Všechno vybavení- THREADS
Všechny šampionáty- GOLDCUPS
Vypnutí kolizí- FLYPAPER
1000 bodů- GIMMEPTS
San Jacinto- GABRIEL
Agrsivní CPU- EATDIRT

## B

### BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

**Navýšení zkušeností, duplikace předmětů a zvýšení stavu konta**
Tento trik je znám už od hry *Diablo*. S vaší postavičkou si doběhnete k některému z bossů, ze kterého máte hromadu zkušeností (Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon, Onyx Golem...) a uložíte si hru. Zlikvidujete bosse a uložíte si hru na NOVOU pozici. Načtěte starou pozici před soubojem a naimportujte si nově uloženou postavu s již získanými zkušenostmi. Takto to můžete dělat do aleluja. Ten samý trik lze použít i na duplikaci předmětů a peněz.

### BATMAN: VENGEANCE

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
**Cheat menu**
R2, R2, R1, R2, ⊡, ⊡, ⊙, ⊙
(v pauze najeďte do „Power Moves" a stiskněte →)
**Všechny pohyby a 120 bodů**
L1, L1, R1, R1, R2, R2, R1, R2
**Neomezeně pout**
⊡, ⊙, ⊡, ⊙, R2, R2, R1, R2
**Neomezený Batlauncher**
⊙, ⊡, ⊙, ⊡, L1, L1, R1, R2
**Neomezeně Batarangů a el. Batarangů**
L1, L1, R1, R2

### BIG MUTHA TRUCKERS

**Univerzální kód**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte CHEATINGMUTHATRUCKER nebo ATJCEHJMJ
**Evil truck**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VARLEY
**Rychlý truck**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte GINGERBEER
**10.000.000 dolarů**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LOTSAMONEY
**Výběr úrovně**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LAZYPLAYER
**Nekonečný čas**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte PUBLICTRANSPORT
**Nesmrtelnost**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte 6WL
**Automatický satelitní navaděč**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte USETHEFORCE
**Diplomatická imunita**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VICTORS
**Malí civilisti**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte DAISHI

### BLADE 2

**Výběr úrovně**
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, ⊙, →, ↓, ⊡.
**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte A, ⊡, A, ⊡, A, ⊙, A, ⊙.
**Nekonečný Rage**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.
**Všechny zbraně**
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ⊡, ⊙, ↓, ←, ⊙, ⊙, A.
**Neomezená munice**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ⊙, →, ⊡, ↑, A, ↓, ⊗.
**Obtížnost Daywalker**
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ←, ⊙, ↑, ↓, ⊡, ⊙, ⊗.
**Eskortované NPC jsou nesmrtelní**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊡, ⊙, A, ⊗, ⊡, ⊙, A, ⊗.

### BOUNCER

**Náhradní oblečení**
Při výběru postavy podržte L1, R2, L1 nebo R2 a stiskněte ⊗.

## C

### CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

**Odemknutí bossů**
Tajní bossové se zpřístupní po splnění některých dvou následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1500 GPS
Porazte subbosse (Geese nebo Bison)
Udělejte lepší ohodnocení než „Finest KO"
Pokud toto splníte s postavou Capcomu, získáte Shin Gouki, pokud s postavou SNK dostanete God Rugala
**Custom Groove**
Porazte normálního Goukiho nebo Rugala a dodržte některé dvě z následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1000 GPS
Udělejte více jak čtyři speciální KO
Subboss s vámi bude bojovat
Udělejte více jak dvě LV3 super kombo KO
**Random Groove**
V obrazovce výběru ukazatele Groove stiskněte START
**Mód Boss Challenge**
Vybojujte God Rugala i Shin Goukiho a na obrazovce výběru módů najeďte na Arcade a stiskněte A+⊡
**Speciální volby**
Dohrajte mód Boss Challenge bez napojení
**Nekonečný Custom Groove**
Poté, co zlikvidujete všechny postavy nasazené proti vám v režimu Survival, objeví se nová volba
**Vítězné pózy**
Po vyhrání kola podržte START a **FP**, postava řekne některou ze svých hlášek. Po podržení START a **FK** si postava promluví se svým partnerem z týmu.

### CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

**Všechny vozy**
V cheatovém menu stiskněte A, ⊗, A, ⊡, R1, A
**Všechny tratě**
V chetavém menu stiskněte R1, A, ⊗, ⊗, R1, L1
**Nekonečné turbo**
V cheatovém menu stiskněte ⊗, ⊗, ⊡, ⊡, R1, R2
**Vypnutí času**
V cheatovém menu stiskněte ⊡, L1, R2, ⊙, A, R1
**Neomezeně napojení**
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, L1, ⊡, A, ⊙
**Velké hlavy**
V cheatovém menu stiskněte A, ⊡, ⊡, R2, L1, R2
**Malá gravitace**
V cheatovém menu stiskněte R1, L1, ⊡, ⊡, L1, L1
**Nastavitelné skoky**
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, L1, R2, ⊗, ⊗
**Hustá mlha**
V cheatovém menu stiskněte R2, L1, ⊗, ⊡, ⊡, ⊙
**Jízda v noci**
V cheatovém menu stiskněte ⊗, ⊙, A, R2, R2, L1
**Raketová kola**
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, A, ⊡, ⊡, A
**Mrtvá auta**
V cheatovém menu stiskněte L1, ⊡, L1, R2, L1, L1
**Mrtvá auta-soupeři**
V cheatovém menu stiskněte R2, ⊡, L1, R2, R2, ⊗
**Stěna smrti**
V cheatovém menu stiskněte ⊗, ⊡, R2, A, R1, R2
**Všechny FMV sekvence**
V cheatovém menu stiskněte L1, ⊙, R2, ⊗, R2, A
**Víc aut a závodníků**
V obrazovce výberu jezdce stiskněte R1 abyste získali další jezdce, nebo L1 pro víc aut

### COLIN MCRAE RALLY

**Cheaty fungují pouze na bonusovém kódu 1432. Pokud máte jiný kód, mu-**

**síte nejdříve smazat uloženou pozici na paměťové kartě a hra si vygeneruje jiný kód. Postup opakujte, dokud nebudete mít vygenerované číslo 1432.**
Všechna auta - FMGUOT
Všechny obtížnosti - UXNKFB
Všechny díly - KEZIPE
Všechny tratě - RVNUUR
Bugina - VURCNU
Tank - ZSSDBU
Vznášedlo - NXDLLB
Skútr - YJBATU
Modely aut - GBPWOH
Super Focus - LPGXUE

### COMMANDOS 2
**Bonusové mise**
V misích nalezněte hnědé bonusové knížky pro zkompletování fotografie na konci.

### CONFLICT DESERT STORM
**Cheat mód**
V hlavním menu stiskněte ⊡, ⊡, ◎, ◎, ⊟, ⊟, ⊟, ⊟, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡. Položka „Cheats" se objeví v menu voleb při zapauzované hře.

### CONTRA: SHATTERED SOLDIER
**30 životů**
V úvodní obrazovce na druhém ovladači namačkejte ↑, ↑,↓, ↓, ⊟, ⊟, ⊡, ⊡, L3, R3

### CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
**Alternativní konečná sekvence**
Sesbírejte všech 46 diamantů

### CRAZY TAXI
**Rikša**
V obrazovce výběru auta stiskněte 3x ⊟+⊟ a pak ⊟+ ⊟+ ↑. Pokud jste zadali cheat správně, uslyšíte potvrzovací zvuk a vaše postava bude šlapat na kole.2
**Extra obtížnost**
V hlavním menu stiskněte ⊟ + ⊟ + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav. Pak stiskněte ⊗ a vyberte si režim hry.
**Odstranění šipky**
V hlavním menu stiskněte ⊟ + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
**Odstranění označení cíle**
V hlavním menu stiskněte ⊟ + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
**Režim Another Day**
V obrazovce výběru auta podržte ⊟ a vyberte si jezdce. Změní se rozmístění některých pasažérů.
**Změna pohledu**
Začněte hrát v režimu Arcade, nebo Original. Na druhém ovladači podržte ⊟+ ⊟ a k tomu stiskněte některé z funkčních tlačítek.

## D

### DARK SUMMIT
**Extra body navíc**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ⊡, ⊡, ⊟, ◎, ⊟, ⊗, ⊟, ⊗
**Všichni jezdci**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ⊡, ⊡, ⊟, ◎, ⊟, ⊗, ⊟, ⊡
**Vyhrané závody**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ⊡, ⊡, ⊟, ◎, ⊟, ⊗, ⊟, ⊡
**Odemčení Aliena**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ⊡, ⊡, ⊟, ◎, ⊟, ⊗, ⊟, ⊗
**Střílení**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ⊡, ◎, ⊡, ⊟
**Zpomalení**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ⊡, ◎, ⊡, ⊟

### DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2
**Odemknutí všech kol**
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, ⊡.
**Odemknutí Amish Boye**
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, ⊡.
**Oblečení a filmy**
Colin Mackay oblečení - ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, ⊡.
Colin Mackay video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, ⊡.
Dave Mirra oblečení - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ⊡.
Dave Mirra video - →, →, ↑, →, ←, ↑, ↑, ⊡.
Joey Garcia oblečení - ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ⊡.
Joey Garcia video - ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, ⊡.
Kenan Harkin oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ⊡.
Kenan Harkin video - ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ⊡.
Leigh Ramsdell oblečení - ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ⊡.
Leigh Ramsdell video - ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, ⊡.
Luc-E oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, ⊡.
Luc-E video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, ⊡.

### DAVID BECKHAM SOCCER
**Zpřístupnění editoru hráčů**
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Střelte více jak 5 gólů ve „Free Play" a v nastavení hry se objeví editor hráčů.
**Tým Manchester Eleven**
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Free Kicks" a získáte tým Manchester Eleven do skupiny Beckhamových týmů
**Světový tým All-Stars**
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Passing" a získáte tým hvězd do skupiny Beckhamových týmů.
**Tým England Eleven**
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Crossing" a získáte tým England Eleven do skupiny Beckhamových týmů.
**Legendární zápasy**
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Získejte hodnocení více jak 15ti bodů v „Target Shooting". V arkádě vyberte „Classic Match" a získáte přístup k legendárním utkáním.
**Bonusové stadiony**
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Dokončete „Panel Bash" do 10 vteřin. V nastavení hry přátelských zápasů budete mít přístup do Aztécké arény a skákacího hradu

### DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
**CG galerie**
Dohrajte režim Team s pěti různými postavami.
**Speciální konečné titulky**
Dohrajte Story Mode se všemi postavami na nejtěžší obtížnosti.
**Rozjásanější postavy**
Nastavte věk na více než 13 let.
**Zpřístupnění Baymana**
Dohrajte se všemi postavami hru na lehké obtížnosti.
**Zpřístupnění Tengua**
V režimu Survival nasbírejte 10 hvězdiček.

### DEAD TO RIGHTS
**Odemčení všech úrovní, miniher a filmečků**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ↓, ←, ↓, ◬, ↓
**Nekonečná munice**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ◎
**Nekonečná brokovnice**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte →, ◎ 3x, ⊡
**Dvě pistole**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ◬, ◎, ↑ 3x
**Odzbrojení všech**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ⊡, ◎, ◎, →
**Zabíjení jednou ranou**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ◬, ◎ 3x, ←
**Odstřelovač**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ⊡ 3x, ↓, →
**Mód Bang Bang**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ◎, ◬, ⊡, ◎, →
**Mód Fight Club**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ⊡, ←, ◎, ◬
**Nepřesní nepřátelé**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ⊡, ←, ◬, ↑, ↓
**Vypnutí zaměřovače**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ↑
**Zlepšení přesnosti nepřátel**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ◬, ⊡, ←, ←, ◎
**Zvýšení obtížnosti**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ⊡, ◬, ←, ↑, →
**Nekonečná stamina pro Shadowa**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ◎, ⊡, ◬, ◎, ↓
**Nekonečný adrenalin**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ←, →, ←, ◎, ⊡
**Nekonečné brnění**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ↑ 3x, ⊡, ↓
**Nekonečně dual Gunconů**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ◬, ◎, ↑ 3x
**Lidské štíty**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ⊡, ◬, ◎, ◬, ⊡
**Silnější údery**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ◬, ◎ 3x, ←
**Dvojnásobná síla**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ◎, ↑, ↑, ⊡
**Neviditelná postava**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ◬, ↑, ↑, ◬

### DEUS EX
**God mód**
Při hře stiskněte SELECT a zadejte ⊡, ⊡, ⊟, ⊟, START, START, START.

### DIE HARD: VENDETTA
**Nesmrtelnost**
V hlavním menu stiskněte ⊟, ⊟, ⊟, ⊟, ⊟, ⊟, ⊟, ⊟
**Nekonečná munice**
V hlavním menu stiskněte ⊡ 4x, ⊟, ⊟
**Flame**
V hlavním menu stiskněte ◎, ◬, ⊡, ◎, ◬, ⊡
**Textury z tekutého olova**
V hlavním menu stiskněte ⊡, ◬, ◎, ⊡, ◬, ◎
**Velké hlavy**
V hlavním menu stiskněte ⊟, ⊟, ⊟, ⊟
**Malé hlavy**
V hlavním menu stiskněte ⊟, ⊟, ⊟, ⊟
**Protáhlé hlavy**
V hlavním menu stiskněte ⊡, ◎, ◬, ⊡, ◎, ◬
**Vybuchující pěsti**
V hlavním menu stiskněte ⊟, ⊟, ◬, ⊡, ◎, ⊟, ⊟
**Horké pěsti**
V hlavním menu stiskněte ⊟, ⊟, ◎, ⊡, ◬, ⊟, ⊟
**Slabší protivníci**
V hlavním menu stiskněte ⊡, ◎, ⊡, ◎, ⊡, ◎
**Mód hrdiny**
S plným ukazatelem energie stiskněte ⊟ + ◬

### DINO STALKER
**Bonusy**
Dohrajte hru na lehkou obtížnost a odemkne se vám speciální menu a přehrávač filmů.
Dohrajte hru na normální obtížnost a dostanete možnost zahrát si ve dvou.

### DOWNFORCE
**Nesmrtelnost**
V hlavním menu stiskněte ⊟, ◬, ⊟, ◬, ↓, ↓, ◎
**Lepší CPU**
V hlavním menu stiskněte ◬, →, ←, ⊡, ↑, ◎, ↓, →
**Aréna Crash**
V hlavním menu stiskněte ←, →, →, ⊡, ↓, ◬, ◬, ⊡
**Aréna Crash v multiplayeru**
V hlavním menu stiskněte →, ←, ←, ◎, ↑, ◬, ◬, ⊡
**Trofej začátečníka**
V hlavním menu stiskněte →, →, ⊟, ◬, ◬, ⊟, →
**Trofej pokročilého**
V hlavním menu stiskněte →, →, ⊡, ←, ⊟, ⊟, ⊡, ⊡
**Trofej experta**
V hlavním menu stiskněte →, →, ◎, ←, ⊟, ◎, ⊟, ◎
**Šampionát pokročilých**
V hlavním menu stiskněte ↓, ⊡, ↑, ⊡, →, →, ←
**Šampionát experta**
V hlavním menu stiskněte ↓, ◎, ↑, ↓, ◎, ◎, ⊟, ⊟

### DR MUTO
Nesmrtelnost- NECROSCI
Nezranitelnost- CHEATERBOY
Tajné přeměny- LOGGLOGG
Všechny přeměny- EUREKA
Volný pohyb- BEAMMEUP
Prohlížení FMV sekvencí- HOTTICKET
Super zakončení- BUZZOFF

### DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES
**Všechna kouzla**
Při hře podržte ⊟+⊡+⊟+⊡ a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
**Nesmrtelnost**
Při hře podržte ⊟+⊡+⊡+⊟ a stiskněte ⊗, ↓, ◬, ↑, ◎, →, ⊡, ←.

**Zvýšení levelu**
Při hře podržte ⊟+⊡+⊡+⊟ a stiskněte ⊡, ◬, ◎, ⊗, →, ↓, ←, ↑.
**Doplnění energie**
Při hře podržte ⊟+⊡+⊡+⊟ a stiskněte ◬, ↓, ◎, ←, ⊡, →, ⊗, ↑.
**Přidání peněz**
Při hře podržte ⊟+⊡+⊡+⊟ a stiskněte ◎, ⊡, →, ←, ⊗, ◬, ↓, ↑.

### DRIVEN
Následující kódy zadávejte v hlavním menu
**Všechna auta**
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓
**Všechny tratě**
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑
**Arkádový šampionát**
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←
**Multiplayerový šampionát**
←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

### DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE
V hlavním menu označte „Classified Files" a tiskněte ⊗. Na klávesnici pak můžete zadat některý z následujících cheatů:
Nesmrtelnost
TEAMBUDDIES
Všechny mise
KINGSLEY
Neomezená munice
BLASTRADIUS
Bonusové levely
KREUZLER
SHEARER
UBERDOOPER

### DYNASTY WARRIORS 2
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu.
Postavy Wu - ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊟, ⊟, ⊡, ⊡
Postavy Shu - ⊡, ⊡, ⊟, ⊟, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
Výběr stran - držte ◬ a stiskněte ⊟, ⊟, ⊡, ⊡, ⊟, ⊟, ⊡, ⊡
Editor úvodní sekvence - ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊟, ⊟
Zpřístupnění všech skrytých postav ⊡, ⊟, ⊡, ⊡, ⊡, ⊟, ⊡, ⊟.

## E

### EA CRICKET 2002
Najeďte do obrazovky „EA Sports". Zde stiskněte ⊡, ◎, ⊡, ⊟ a SELECT. Získáte tak super odpalovače.

### ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE
**Neomezený H2O**
V titulní obrazovce podržte ⊟ + ⊡ + ⊟ + ⊡ a stiskněte ⊡, ⊡, ◬, ⊗.
**Nekonečné životy**
V titulní obrazovce podržte ⊟ + ⊡ + ⊟ + ⊡ a stiskněte ◬, ⊗, ⊗, ↑, ↑.
**Výběr úrovně**
V titulní obrazovce podržte ⊟ + ⊡ + ⊟ + ⊡ a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ◬, ⊗, ⊗.
**Plná vitalita**
V titulní obrazovce podržte ⊟ + ⊡ + ⊟ + ⊡ a stiskněte ⊗, ⊗.
**Plavání se skupinkou**
V titulní obrazovce podržte ⊟ + ⊡ + ⊟ + ⊡ a stiskněte ⊗, ↑, ⊗, ↓, ⊗, ◬.

### ENTER THE MATRIX
Maximální síla střel: 0034AFFF
Nekonečné munice: 1DDF2556
Nekonečný focus: 69E5D9E4
Rychlé obnovení focusu: FFF0020A
Nekonečné energie: 7F4DF451
Bonusová testovací úroveň: 13D2C77F
Sparks' Construct v tréninkovém režimu: 13D2C77F
Nepřátelé vás neslyší: 4516DF45
Nepřátelé vás nevidí: FFFFFFF1
Turbo režim: FF00001A
Multiplayerový boj: D5C55D1E
Nízká gravitace: BB013FFF
Rychlejší loga: 7867F443
Řízení taxi: 312MF451

### ESPN NBA 2NIGHT 2002
**Zvýšení úspěšnosti střelby**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód EXCELLENT.
**Lepší hráči**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód ABILITYBONUS.
**Míče místo hlav**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BALLHEAD.
**Velké hlavy**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHEAD.
**Velké ruce**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHAND.
**Velké nohy**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGFOOT.
**Tenčí hráči**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód PANCAKE.
**Malí hráči**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód MINIMINI.
**Temnota**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód DARKNESS.
**Nejsou diváci**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód NOSPECTATOR.
**Neviditelní hráči**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód INVISIBLE.
**Míč zanechává stopu**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BEFOREIMAGE.

### ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
**Bonusové konečné video**
Dokončete hru a vyskočte z ní dříve, než se spustí titulky. Pakliže titulky normálně odmáčknete, nespustí se speciální zakončení.
**Monkey Invaders**
Úplně dokončete úkoly v Monkey Kombat (výpis po stisknutí ⊡ v Monkey Kombat) pro každý opičí postoj. Pak získáte minihru Monkey Invaders.
**Hra Murrayball**
V paláci Prostheses použijte databázi registrací a podívejte se na spis Ryana J. Danzwithwolvese (ještě předtím, než se podíváte na Beznosého muže). Pak se podívejte do sekce Bonus v Options. Měli byste mít Murrayball zpřístupněný.

### EVIL TWIN
**Nekonečné životy**
⊗, ⊡, Ⓐ, ⊗, ⊙
**Super střely**
⊙, Ⓐ, Ⓐ, ⊡, ⊗
**Rychlá střelba**
⊡, Ⓐ, ⊗, Ⓐ, ⊙
**Zaměřovač**
⊙, ⊙, ⊗, Ⓐ, ⊡
**Sniper mód**
⊡, ⊙, ⊗, Ⓐ, ⊙

### EXTERMINATION
**Mód Expert**
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete začínat s 500 kulkami, 50 náboji do brokovnice, 30 granáty, 1,000 jednotkami do plamenometu a 25 raketami. Dále pak budete mít 20x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster Shot A a 3x Booster Shot B. Obtížnost nepřátel se znatelně zvýší.

**Mód Secret**
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a Rogerovým nožem a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete mít 300 kulek, 50 střel do brokovnice, 99 granátů, 1000 jednotek do plamenometu a 25 raket. Dále pak budete mít 25x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster shot A a 3x Booster shot B.

### EXTREME-G 3
**Nekonečně turbo**
V hlavním menu stiskněte ⊡ + ⊡, ⊡ + ⊡, ⊡ + ⊡ a ⊡ + ⊡.
**Nekonečně munice**
Přerušte hru a stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡ + ⊡ a ⊡ + ⊡.
**Nekonečně brnění**
Přerušte hru a stiskněte ⊡ + ⊡, ⊡ + ⊡, ⊡ + ⊡ a ⊡ + ⊡.
**Odemknutí všech tratí**
V hlavním menu stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡ a potom ⊡ + ⊡ + ⊡ + ⊡.

## F

### F1 2001
**Galerie**
Vyhrajte světový šampionát na všechny čtyři obtížnosti.

### FANTAVISION
**Extra volba**
Dohrajte hru na obtížnost Normal a uložte ji pro odemknutí Extra volby v hlavním menu.
**Extra 2 volba**
Dohrajte hru na obtížnost Hard a uložte ji pro odemknutí Extra 2 volby v hlavním menu.

### FIFA 2001
**EA all-star tým**
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ⊙ a stiskněte START.

### FREEKSTYLE
**Odemykací kód**
Jako kód napište LOKSMITH
**Všechny postavy**
Jako kód napište POPULATE
**Všechny obleky**
Jako kód napište YARDSALE
**Všechny tratě**
Jako kód napište TRAKMEET
**Všechny kola**
Jako kód napište WHEELS
**Bez kola**
Jako kód napište FLYSOLO
**Zpomalení**
Jako kód napište WTCHKPRS
**Malá gravitace**
Jako kód napište FTAIL
**Rychlejší plnění Freeku**
Jako kód napište FIRESALE
**Stále aktivní Freek**
Jako kód napište ALLFREEK
**Boost za každý úspěšný trik**
Jako kód napište MO BOOST
**Nekonečný Boost**
Jako kód napište FREEBIE
**Clifford Adoptante**
Jako kód napište COOLDUDE
**Mike Jones**
Jako kód napište TOUGHGUY
**Jessica Patterson**
Jako kód napište BLONDIE
**Greg Albertyn**
Jako kód napište GIMEGREG
**Jezdec s helmou**
Jako kód napište HELMET
**Trať Burn It ^**
Jako kód napište CARVEROK
**Trať Gnome Sweet Gnome**
Jako kód napište CLIPPERS
**Trať Let It Ride**
Jako kód napište BLACKJAK
**Trať Rocket Garden**
Jako kód napište TODAMOON
**Trať Crash Pad FreeStyle**
Jako kód napište WIDEOPEN
**Trať Burbs FreeStyle**
Jako kód napište TUCKELLE
**Kolo Briana Deegana Dominator**
Jako kód napište WHOZASKN
**Kolo Briana Deegana Heavy Metal**
Jako kód napište HEDBANGR
**Kolo Briana Deegana Mulisha Man**
Jako kód napište WHATEVER
**Oblek Briana Deegana Muscle Bound**
Jako kód napište RIPPED
**Oblek Briana Deegana Commander**
Jako kód napište SOLDIER
**Kolo Clifforda Adoptante Gone Tiki**
Jako kód napište SUPDUDE
**Kolo Clifforda Adoptante Hang Loose**
Jako kód napište STOKED
**Kolo Clifforda Adoptante Island Spirit**
Jako kód napište GOFLOBRO
**Oblek Clifforda Adoptante Tiki**
Jako kód napište WINGS
**Oblek Clifforda Adoptante Tankin' It**
Jako kód napište NOSLEEVE
**Kolo Grega Albertyna Champion**
Jako kód napište NUMBE1
**Kolo Grega Albertyna National Pride**
Jako kód napište PATRIOT
**Kolo Grega Albertyna The King**
Jako kód napište ALLSHOOK
**Oblek Grega Albertyna Sharp Dresser**
Jako kód napište ILOOKGUD
**Oblek Grega Albertyna Star Rider**
Jako kód napište COMET
**Kolo Jessicy Patterson Charged ^**
Jako kód napište LIGHTNIN
**Kolo Jessicy Patterson Racer Girl**
Jako kód napište TONBOY
**Kolo Jessicy Patterson Speedy**
jako kód napište HEKACOOL
**Oblek Jessicy Patterson Warming**
Jako kód napište LAYERS
**Oblek Jessicy Patterson Hoodie Style**
Jako kód napište NOT2GRLY
**Kolo Leeann Tweeden Hot Stuff**
Jako kód napište OVENMITT
**Kolo Leeann Tweeden Seducer**
Jako kód napište GOODLOOK
**Kolo Leeann Tweeden Trendsetter**
Jako kód napište STYLIN
**Oblek Leeann Tweeden Fun Lovin'**
Jako kód napište THNKPINK
**Oblek Leeann Tweeden Red Hot**
Jako kód napište SPICY
**Kolo Mika Jonese Beater**
Jako kód napište KICKBUTT
**Kolo Mika Jonese Flushed**
Jako kód napište PLUNGER
**Kolo Mika Jonese Lil' Demon**
Jako kód napište HORNS
**Oblek Mika Jonese Blue Collar**
Jako kód napište BABYBLUE
**Oblek Mika Jonese High Roller**
Jako kód napište BOXCARS
**Kolo Mika Metzgera Bloodshot**
Jako kód napište EYEDROPS
**Kolo Mika Metzgera Rhino Rage**
Jako kód napište SEVENTWO
**Kolo Mika Metzgera Rock Of Ages**
Jako kód napište BRRRRRAP
**Oblek Mika Metzgera Ecko MX**
Jako kód napište HELLOOOO
**Oblek Mika Metzgera All Tatted Up**
Jako kód napište BODYART
**Kolo Stefy Bau 211**
Jako kód napište TWONEONE
**Kolo Stefy Bau Amore**
Jako kód napište HEREIAM
**Kolo Stefy Bau Disco Tech**
Jako kód napište SPARKLES
**Oblek Stefy Bau Playing Jax**
Jako kód napište KIDSGAME
**Kolo Stefy Bau UFO Racer**
Jako kód napište INVASION

### FREQUENCY
**Cheat mód**
V titulní obrazovce zadejte ↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓. \Potom při hře namačkejte →, ←, ←, →, ↑.

## G

### GAUNTLET: DARK LEGACY
**Všechny animace**
Když se hra nahrává, podržte ⊗. Po obrazovce s copyrightem se začnou přehrávat všechny animace ze hry. Tlačítkem ⊗ přeskočte k další animaci, tlačítkem START přehrávání zrušíte.
**Jména**
Zadejte jakékoliv z následujících kódů jako své jméno pro aktivaci cheatu.
INVULN - Nesmrtelnost
ALLFUL - Devět elixírů a klíčů
100000K - 10 tisíc zlata za každý level
QCKSHT - Rychlá střela
XSPEED - Rychlý pohyb
SSHOTS - Stálý super shot
MENAGE - Stálý triple shot
REFLEX - Stálý reflect shot
EGG911 - Stálý Pojo the Chicken
1ANGEL - Stálá Anti-Death
OOOOOO - Stálá neviditelnost
PURPLE - Stálé turbo

### GIANTS: CITIZEN KABUTO
**Cheat menu**
Jako kód napište ALPUN.
**Obchod s cheaty**
Jako kód napište LILBUDY, pak při hře stiskněte START+↑.
**Nesmrtelnost**
Jako kód napište MOLITOR.
**Výběr úrovně**
Jako kód napište MBP4UJP.
**Neomezená munice**
Jako kód napište FALLOUT.
**Neomezené palivo v JetPacku**
Jako kód napište 38HK.
**Nekonečná mana**
Jako kód napište BGDA.
**Rychlejší pohyb**
Jako kód napište THEHARE.
**Pohled zpředu**
Jako kód napište ⊗TRASEE.
**Přiblížení**
Jako kód napište CLOSEUP.
**Pohled zpředu při hře za Kabuta**
Jako kód napište KVIEW.
**Vícebarevná grafika**
Jako kód napište DOROTHY.
**Červená grafika**
Jako kód napište ANGRY.
**Zelená grafika**
Jako kód napište SNIPEME.
**Modrá grafika**
Jako kód napište UDDOIT2.

### GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL
**Zvýšení účinnosti dvojitých střel**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡, Ⓐ.

**Zvýšení účinnosti laseru**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ⊙.

### GRAN TURISMO 3 A-SPEC
**Profi obtížnost**
Vyberte Arcade mód, označte obtížnost „Hard" a podržte ⊡+ ⊡, dokud se nezmění na „Professional".

### GRAND THEFT AUTO 3
**Tank**
Při hře stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊡, ⊡, ⊡, Ⓐ, ⊙, Ⓐ
**Dodo**
Při hře stiskněte →, ⊡, ⊙, ⊡, ⊡, ↓, ⊡, ⊡
**Snížení stupně pronásledování**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
**Zvýšení stupně pronásledování**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ←, →, ←, →, ←
**Všechny zbraně**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Plné zdraví**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Neprůstřelná vesta**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Peníze**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Zničení všech aut**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, Ⓐ, ⊡, ⊙, Ⓐ, ⊡, ⊡
**Hopsavá auta**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ←, ⊡, ⊡, Ⓐ. Tlačítkem L3 nebo R3 donutíte auto skákat
**Krev, krev, více krve**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, ⊙, ↓, ⊡, ⊡, Ⓐ, →, ⊡, ⊗
**Mlha**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊗
**Zamračené počasí**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊙
**Déšť**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊙
**Normální počasí**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, Ⓐ
**Urychlení hry**
Při hře stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, Ⓐ, ⊙, Ⓐ
**Jiné oblečení**
Při hře stiskněte →, ↓, ←, ↑, ⊡, ⊡, ↑, ←, ↓, →
**Uřvaní civilisté**
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
**Agresivní civilisté**
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
**Šílení civilisté**
Při hře stiskněte ⊡, ⊡, Ⓐ, ⊗, ⊡, ⊡, ↑, ↓
**Chuligán**
Jděte ke stěně a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. Postava se vymočí na stěnu a policisté vás začnou stíhat za vandalství

### GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
**Všechny zbraně #1**
⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Všechny zbraně #2**
⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
**Všechny zbraně #3**
⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓
**Plné brnění**
⊡, ⊡, ⊡, ⊗, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Plné zdraví**
⊡, ⊡, ⊡, ⊙, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Spáchání sebevraždy**
→, ⊡, ↓, ⊡, ←, ←, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
**Zvýšení úrovně Wanted**
⊡, ⊡, ⊙, ⊡, ←, →, ←, →, ←, →
**Snížení úrovně Wanted**
⊡, ⊡, ⊙, ⊡, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
**Sekáč (některé ženy jdou za vámi)**
⊙, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊗, ⊗, ⊙, Ⓐ
**Změna oblečení**
→, →, ←, ↑, ⊡, ⊡, ←, ↑, ↓, →
**Hrajte jako Ricardo Diaz**
⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ↓, ⊡, ⊡, ⊡
**Hrajte jako Lance Vance**
⊙, ⊡, ←, ⊗, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡
**Hrajte jako Candy Suxxx**
⊙, ⊡, ↓, ⊡, ←, →, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡
**Hrajte jako Ken Rosenberg**
→, ⊡, ↑, ⊡, ⊡, →, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡
**Hrajte jako Hilary King**
⊡, ⊙, ⊡, ⊡, →, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡
**Hrajte jako Love Fist Guy #1**
↓, ⊡, ↓, ⊡, ←, ⊗, ⊡, ⊡, ⊗, ⊗
**Hrajte jako Love Fist Guy #2**
⊡, ⊡, ⊡, ⊡, →, ⊡, ←, ⊗, ⊡, ⊡
**Hrajte jako Phil Cassidy**
→, ⊡, ↑, ⊡, ⊡, →, ⊡, ⊡, →, ⊙
**Hrajte jako Sonny Forelli**
⊙, ⊡, ⊙, ⊡, ←, ⊗, ⊡, ⊡, ⊗, ⊗
**Hrajte jako Mercedes**
⊡, ⊡, ↑, ⊡, →, ⊡, →, ↑, ⊙, Ⓐ
**Vykouzlit Rhino**
⊙, ⊙, ⊡, ⊙, ⊙, ⊙, ⊡, ⊡, ⊡, Ⓐ, ⊙, Ⓐ
**Vykouzlit Bloodring racer**
↓, ⊡, ⊙, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡, ⊡, ←, ←
**Vykouzlit Bloodring Banger**
↑, →, →, ⊡, →, ↑, ⊡, ⊡
**Vykouzlit Hotring racer #1**
⊡, ⊙, ⊡, →, ⊡, ⊡, ⊗, ⊗, ⊡, ⊡
**Vykouzlit Hotring racer #2**
⊡, ⊡, ⊙, →, ⊡, ⊡, →, ↑, ⊙, ⊡
**Vykouzlit Romero's Hearse**
↓, ⊡, ↓, ⊡, ⊡, ←, ⊡, ⊡, ←, →
**Vykouzlit Love Fist**
⊡, ↑, ⊡, ←, ←, ⊡, ⊡, ⊙, →
**Vykouzlit Trashmaster**
⊙, ⊡, ⊙, ⊡, ←, ←, ⊡, ⊡, ⊙, →
**Vykouzlit Sabre Turbo**
→, ⊡, ↓, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡, ⊡, ⊙, ←
**Vykouzlit Caddie**
⊙, ⊡, ↑, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡, ⊡, ⊙, ⊗
**Zničení aut**
⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, Ⓐ, ⊙, Ⓐ, ⊡, ⊡
**Agresivní řidiči**
⊡, ⊙, ⊡, ⊡, ←, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
**Růžová auta**
⊙, ⊡, ↓, ⊡, ←, ⊗, ⊡, ⊡, →, ⊗
**Růžová auta**
⊙, ⊡, ↓, ⊡, ←, ⊗, ⊡, ⊡, →, ⊙
**Černá auta**
⊙, ⊡, ↑, ⊡, ←, ⊗, ⊡, ⊡, ←, ⊙
**Letící auto**
→, ⊡, ⊙, ⊡, ⊡, ↓, ⊡, ⊡
**Perfektní ovládání vozu**
Ⓐ, ⊡, ⊡, ←, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
**Slunečné počasí**
⊡, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ↓
**Oblačné počasí**
⊡, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, Ⓐ
**Zamračené počasí**
⊡, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
**Bouřka**
⊡, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊙
**Mlha**
⊡, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊗
**Zrychlení času**
⊙, ⊙, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, Ⓐ, ⊙, Ⓐ
**Zpomalení času**
Ⓐ, ↑, →, ↓, ⊡, ⊡, ⊡
**Nepokoje na ulicích**
↓, ←, ↑, ←, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
**Obyvatelé vás nenávidí**
↓, ↑, ↑, ↑, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
(Poslední dva cheaty nelze vypnout)

### GRAVITY GAMES
**Hlavní kód**
Jako cheat zadejte LOTACRAP.
Maximální statistiky u všech jezdců
Jako cheat zadejte MAXSTATS.
**Všechna kola**
Jako cheat zadejte PIKARIDE.
**Dennis McCoy's**
Jako cheat zadejte DMCDMAN.
**Bobby Bones**
Jako cheat zadejte BONEGUY.
**Ptačí mozky**
Jako cheat zadejte FLYAWAY.
**Nažhavená dívčina**
Jako cheat v zadejte BADGIRL.
**Angus Sigmund**
Jako cheat zadejte SIGMAN.
**Babička**
Jako cheat zadejte OLDLADY.
**Bonusový level 1**
Jako cheat zadejte OILSPILL.
**Bonusový level 2**
Jako cheat zadejte CHOOCHOO.
**Bonusový level 3**
Jako cheat zadejte ARTRIDER.
**Bonusový level 4**
Jako cheat zadejte ARTCOMP.
**Bonusový level 5**
Jako cheat zadejte FUZYDIRT.
**Bonusový level 6**
Jako cheat zadejte VOLCANO.
**Bonusový level 7**
Jako cheat zadejte PAVEMENT.
**Bonusový level 8**
Jako cheat zadejte GGFLYER.
**Bonusový level 9**
Jako cheat zadejte MUDPUDLE.
**Bonusová FMV sekvence 1**
Jako cheat zadejte ANDFMV.
**Bonusová FMV sekvence 2**
Jako cheat zadejte DMCFMV.
**Bonusová FMV sekvence 3**
Jako cheat zadejte JAMFMV.
**Bonusová FMV sekvence 4**
Jako cheat zadejte LEIFMV.
**Bonusová FMV sekvence 5**
Jako cheat zadejte MATFMV.
**Bonusová FMV sekvence 6**
Jako cheat zadejte REUFMV.
**Bonusová FMV sekvence 7**
Jako cheat zadejte FUZFMV.

### GUNGRIFFON BLAZE
**Lepší vybavení**
Jako jméno pilota zadejte „FAE MASTER!", jako zemi Mexiko a pohlaví žena.

### GUILTY GEAR X
**Speciální kostýmy**
Různé zbarvení kostýmů při výběru postav získáte stisknutím START, dvouvteřinovým držením
△ nebo ✕.
**Hra za robotického Kye**
Aktivujte mód Guilty Gear a v obrazovce výběru postav vyberte Ky.
**Odemknutí Dizzyho**
Na obrazovce „Press Start" stiskněte ↓, →, →, ↑. Nebo dosáhněte 30. level v režimu Survival a porazte Dizzyho
**Mod Guilty Gear**
V režimu Survival dosáhněte 100. levelu a porazte finálního soupeře. Mód Goulty Gear si poté můžete aktivovat v Options.

## H

### HALF LIFE
**Nesmrtelnost**
Stiskněte
←, □, ↑, △, →, ○, ↓, ✕
**Neomezená munice**
Stiskněte
↓, ✕, ←, ○, ↓, ✕, ←, ○
**Zpomalení**
→, □, ↑, △, →, □, ↑, △
**Neviditelnost**
←, □, →, ○, ←, □, →, ○
**Mód Alien**
↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △
**Jiná gravitace**
↑, △, ↓, ✕, ↑, △, ↓, ✕

### HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
**Výběr úrovně**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, □, △, ○
**Přeskočení úrovně**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, L3, ○, ✕, ○, ✕
**Nesmrtelnost**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, R2, L2, R1, L1
**Všechny zbraně**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, □, ✕
**SMG a 9mm pistole SD**
V hlavním menu stiskněte L2, R2, ↑, ↓, ✕, ↑, R2, R2
**Plné zdraví**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, ↓
**Nabití**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, R1, R1
**Zpomalení**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, L2
**Pěstní mód**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑ ↑
**Jiná gravitace**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, L2, L2
**Bombový mód**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, L1
**Režim Megaforce**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, R2, R2
**Nastřelovací mód**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, L1, L1

## I

### INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
**Skryté týmy**
Legendární Anglie - vyhrajte pohár euro za Anglii
Legendární Argentina - vyhrajte americký pohár za Argentinu
Legendární Holandsko - vyhrajte pohár euro za Holandsko
Legendy Brazílie - vyhrajte americký pohár za Brazílii
Evropský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Evropy
Asijský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Asie
Americký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Ameriky
Africký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Afriky
Světový All-Stae - vyhrajte mezinárodní pohár s libovolným týmem po vyhrání všech předchozích All-Star týmů

## J

### JAK AND DAXTER
**Nekonečná energie**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ←, ↓, →, ✕, △

### JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
**Nesmrtelnost**
Podržte L1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ←, ○. Začněte hrát a při hře stiskněte START. Poté podržte ↓ + L2 + R1 a stiskněte ○, ○, R2, ○, L1, □, □, ○.

### JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD
**Měsíční gravitace**
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, ↑, R1, □, ○
**Neomezené turbo**
V hlavním menu namačkejte R2, L1, □, ○, ○, ○

### JONNY MOSELEY MAD TRIX
**Cheatový mód**
Na obrazovce s nápisem „Press Start" podržte tlačítka v následujícím pořadí
L2 + L3 + R1 + ↓ + □ + ○

## K

### KELLY SLATER'S PRO SURFER
**Aktivační kód**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7145558092
**Všichni surfeři**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 9495556799
**Výběr úrovně**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3285554497
**Všechna prkna**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6195554141
**Všechny obleky**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7025552918
**Všechny triky**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6265556043
**Hotové úkoly**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8565558792
**Statistiky na maximu**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2125551776
**Vyšší skoky**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2175550217
**Perfektní rovnováha**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2135555721
**Pohled z vlastních očí**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8775553825
**Hraní za Tony Hawka**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3235559787
**Hraní za Freaka**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3105556217
**Hraní za Travise Pastrana**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8005556292
**Hraní za Rainbow**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185555555
**Hraní za Tiki God**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8885554506
**b**
vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185551447

### KENGO: MASTER OF BUSHIDO
**Hra za studenta**
Při výběru postavy podržte
R1 + R2 + L1 + L2.

**Skryté postavy**
Dohrajte hru dokonce a po projití Doja se vám postupně vybarví siluety bojovníků.

**Finální postava**
Po dohrání hry se vám zpřístupní poslední postava. Vyberete ji podržením L1 + R1 + R2 + L2 a stisknutím ✕.

### KESSEN
**Hrajte za West**
Dohrajte hru s Eastem.

**Battle Mode**
Dohrajte hru s Eastem i Westem pro odemknutí nové volby v hlavním menu.

### KNOCKOUT KINGS 2001
**Bonusové postavy**
Následující kódy zadávejte na místo jména
Ashy Knucks - MECCA
Barry Sanders - MRBARRY
Bernardo Osuna - OSUNA
Chuck Zito- ZITO
Charles Hatcher - HATCHER
David Bostice - BOSTICE
David Defiagbon - DEFIAGBN
David DeMartini - DEMART
Jason Giambi - JGIAMBI
Joe Mesi - BAILEY
John Botti - JBOTTI
Junior Seau - JRSEAU
Muhammad Ali - SBATISTE
Owen Nolan - OWNOLAN
Ray Austin - AUSTIN
Steve Francis - STEVEF
Trevor Nelson - NELSON

## L

### LARGO WINCH
**Cheat mód**
V hlavním menu namačkejte Select, □, □, ○, ○, △, □, △, ○

### LE MANS 24 HOURS
Zadejte následující kódy jako jména v šampionátu:
Odemknutí všech tratí - SPEEDY
Odemknutí všech aut - ACO
Odemknutí všech šampionátů - NUMBAT
Prohlédnutí titulků - HEINEY

### LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2
**Začínáte se Soul Reaverem a železným brněním**
V hlavním menu stiskněte L1, R1, L2, R2, □, ○, △

### LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2
**Bonusové materiály**
Stiskněte v hlavním menu
←, △, →, △, ↓, ○, ✕
**Fire Reaver**
Přerušte hru, podržte R1
a stiskněte ↓, ○, △, ↑, →, ○

### LEGENDS OF WRESTLING
**Zpřístupnění všech postav**
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, △, □

### LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR
**Doplnění zdraví**
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**1000 Arthurových vojáků**
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**1000 Gweneveriných vojáků**
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

### LEGO RACERS 2 HRANÍ ZA MARŤANA
V hlavním menu stiskněte
→, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑
**Tratě na Marsu**
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →

**Širokoúhlý mód**
v hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →

### LMA MANAGER 2002
**Peníze**
Jako jméno napište MINTED.
**Automatický výběr taktiky**
Jako jméno napište NO BRAINER.
**90% schopnosti**
Jako jméno napište AWESOME.
**Rychlejší běh**
Jako jméno napište HYPERACTIVE.
**Agresivní hráči**
Jako jméno napište WHO WANTS SOME.
**Vyhrání všech zápasů**
Jako jméno napište RUN OF FORM.
**Dostupní všichni hráči**
Jako jméno napište FANTASY.
**Rychlá stavba stadionu**
Jako jméno napište QUICK DRY.
**Rychlé uzdravování**
Jako jméno napište HEALING HANDS.
**Slepý rozhodčí**
Jako jméno napište MUST BE BLIND.
**Slunečné počasí**
Jako jméno napište SUN BURN.
**Deštivé počasí**
Jako jméno napište UMBRELLA.

## M

### MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
**Dvojnásobné poškození**
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte L1, R1, L1, R1, ✕, ○, ○, ✕, △, △
**Nekonečná munice**
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte L1, R1, L1, R1, ✕, ○, ○, ✕, □, □
**Nesmrtelnost**
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte L1, R1, L1, R1, ✕, ○, ○, ✕, □, △.

### MADDEN NFL 2001
**Madden Millenium Team**
Abyste získali tajný tým, musíte získat všech 296 Madden karet ve zlatě!

### MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
**Všechny úrovně mimo Road Trip**
jděte na obrazovku s nápisem „Press Start" a rychle namačkejte
□, →, →, △, ↓, □.

### MAX PAYNE
**Osm Painkiller Pillů**
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R1, △, ○, ✕, □
**Všechny zbraně a plná munice**
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R2, △, ○, ✕, □
**Nekonečná munice**
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R1, R2, △, □, ✕, ○
**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2. Po každém automatickém uložení se musí kód zadat znovu.
**Výběr úrovně**
Začněte hru a doběhněte až do podzemky. Stiskněte SELECT, vraťte se do hlavního menu a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ○.

### MDK2 ARMAGEDDON
**Kurt v boxerkách**
V hlavním menu podržte L2 a R2 a stiskněte □, □, △ a □. Kurt bude oblečen pouze do trenýrek.
**Bláznivá kamera**
Přerušte hru, podržte L2 a R2 a stiskněte ○, ✕, ○, ✕. Úhel kamery se změní. Zadejte totéž ještě jednou pro návrat do normálu.

### METAL GEAR SOLID 2 DEMO
**Pusa**
V místnosti se skříňkami vlezte do skříňky s plakátem holky. Uvnitř stiskněte a podržte R1 pro zazoomování. Snake ji políbí!

**Perverzní stráže**
Otevřete skříňku s obrázkem holky v bikinách a „zavolejte" stráže. Schovejte se v jiné skříňce a sledujte stráže. Normálně by prohledali místnost, ale teď se budou věnovat obrázku, za chvíli odejdou...

### MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
**Bonusy za nasbírané medaile**
Poté, co nasbíráte všechny medaile v jednotlivých misích, zpřístupní se vám různá videa. Ta potom naleznete v sekci „Movies". Budete se moci podívat na „Making of" a „History of" u každé mise, v níž jste získali medaile.
**Doplnění energie**
Až narazíte na chleba, snězte ho. Nejen že dobře chutná, ale i uzdravuje.
**Kódy do Enigmy**
Monkey - misi dokončíte se zlatými hvězdami
Whatyouget - zabijíte jednou ranou
Lemur, Gorilla, Baboon, Orangutan - tajné mise
Whereru - neviditelní nepřátelé
Boing - hopsavé granáty
Longshot - sniper mód
Urtheman - zemřete po první ráně
Timewarp - získáte zlaté hvězdy v předchozím levelu
Glassjaw - nepřátelé jdou zabít pouze headshotem
Bulletzap - kulky vám neublíží
Habrdashr - pánové v kloboucíc
**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru a stiskněte □, L1, ○, R1, △, L2, SELECT, R2.
**Neomezená munice**
Zapauzujte hru a stiskněte ○, L2, □, L1, SELECT, R2, △, SELECT.h

### MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE
Následující kódy zadávejte v obrazovce s nápisem „Press start". Hra pak nejde ukládat
**Nesmrtelnost**
→, ✕, R1, △, ↑, L2, ✕, ←, L1, ○, ✕, R2
**Všechny zbraně**
↑, ↓, ✕, □, R1, △, △, ←, ○, L1, L1, →
**Výběr úrovně**
R2, △, ←, ○, □, L2, ←, ↑, ✕, ↓, L2, □
**Plný blesk**
←, →, ↑, ↓, L1, ○, △, R2, ←, ↓, □, □
**Plné Homingy**
→, ↑, □, L1, ←, ←, L1, ←, ○, ←
**Plný paprsek**
←, ○, △, →, L1, □, ←, R1, R1, △
**Zaplněná oblast**
←, ✕, △, ↑, ✕, ↓, □, L2, ←, R2
**Hra bez power-upů**
↓, ↑, ✕, □, ↓, ↑, ✕, □, L1, L2, □, ○
**Boss mód**
R1, △, ↓, ↓, ✕, L2, ←, □, →, △, R2, L1
**Tréninkové mise**
□, ↑, L2, ←, △, ✕, R2, ○, →, R1, □, ○
**Data agentů**
↑, ↓, ○, R2, ←, L2, →, ✕, R2, □, ↑, R1
**Data vetřelců**
□, L1, ○, L2, ↓, △, R1, →, ✕, ←, R2, △

### MGS2: SUBSTANCE
**Stealth (neviditelnost) a Bandana (neomezená munice pro Snaka)**
Hru na tankeru dohrajte na tři různé obtížnosti s celkovým součtem 120 psích známek
**Stealth (neviditelnost) a Wig (neomezená munice pro Raidena)**
Hru v čističce dohrajte na tři různé obtížnosti se všemi psími známkami
**Sluneční brýle**
Po druhém dohrání bude mít Snake i Raiden sluneční brýle
**Odemčení obtížnosti European Extreme**
Dokončete hru na normální obtížnosti
**Mód Boss survival**
Dokončete Sons Of Liberty na jakoukoli obtížnost
**Mód Photograph**
Dokončete režimy bomb, hold up a eliminate a ve VR misích získáte fotograf
**Ninja Raiden**
Splňte 50% VR misí za Raidena
**Raiden X**
Splňte úkoly z VR misí na 100% jako Raiden a Ninja Raiden
**Pliskin**
Splňte 50% VR misí za Snaka
**Tuxedo Snake**
Udělejte za Pliskina 100% misí z VR
**Snake z původního MGS**
Udělejte celé VR mise za Snaka, Pliskina, Tuxeda Snake, Raidena, Ninja Raidena, and Raidena X
**Jiné zakončení**
Dohrajte Snakův scénář a odemkněte M9. Začněte hru a používejte M9 na bosse k jejich eliminaci.

### MIDNIGHT CLUB: STREET RACING
**Bugina**
Vložte paměťovou kartu s uloženou pozicí ze hry *Smuggler's Run* - budete moci použít Dune Buggy z této hry.

### MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING
**Železný Mike**
Dohrajte módy "Tyson's Challenge" a "Iron Mike". Získáte přístup k lepšímu Mikovi
**Zpřístupnění boxerů**
Vyhrajte bronzový, stříbrný a zlatý pásek a získáte všechny borce v režimu pro jednoho hráče. Abyste pak získali i samotného Mika Tysona, budete ho muset porazit ve finálovém utkání o zlatý pás.
**Zpřístupnění boxerů, ringů, herních módů a dalších věcí**
Na titulní obrazovce po objevení výzvy „Press Start" zadejte následující kódy.
**Všichni boxeři, arény a režimy:**
R2, ○, L2, R2
**Další kostýmy a textury:**
L1, L1, ⊗, ⊗, Δ, ⊗
**Titulky (pozměněné):**
⊗, Δ, R2, ○
**Velké hlavy:**
R2, ○, ↑, ↓
**Malé hlavy:** R2, ○, ↓, ↑
**2D mód:** ↓, ↑, ○, R2
**Mutanti:**
R2, ←, ↑, Δ

### MINORITY REPORT
**Nesmrtelnost**
Jako kód zadejte LRGARMS
**Výběr úrovně**
Jako kód zadejte PASSKEY
**Přeskočení úrovně**
Jako kód zadejte QUITER
**Všechny komba**
Jako kód zadejte NINJA
**Všechny zbraně**
Jako kód zadejte STRAPPED
**Maximum munice**
Jako kód zadejte MRJUAREZ
**Maximální poškození**
Jako kód zadejte SPINACH
**Zdraví navíc**
Jako kód zadejte BUTTER↑
**Hraní za klauna**
Jako kód zadejte SCARYCLOWN
**Hraní za trestance**
Jako kód zadejte JAILBREAK
**Hra za GI**
Jako kód zadejte GNRLINFANTRY
**Hra za Lizarda**
Jako kód zadejte HISSSS
**Hra za Moseleye**
Jako kód zadejte BIGLIPS
**Hraní za Naru**
Jako kód zadejte WEIGHTGAIN
**Hraní za Nikki**
Jako kód zadejte HAIRLOSS
**Hraní za robota**
Jako kód zadejte MRROBOTO
**Hraní za superhrdinu**
Jako kód zadejte S↑ERJOHN
**Hraní za zombí**
Jako kód zadejte IAMSODEAD
**Volné míření**
Jako kód zadejte FPSSTYLE
**Arény „bolesti"**
Jako kód zadejte MAXIMUMHURT
**Štít**
Jako kód zadejte STEEL↑
**Baseballová pálka**
Jako kód zadejte SLUGGER
**Hadrová panenka**
Jako kód zadejte CLUMSY
**Tlačítko zpomalení**
Jako kód zadejte SLIZOMIZO
**Odrážející se muž**
Jako kód zadejte BOUNZMEN
**Přecpané lokace**
Jako kód zadejte CLUTZ
**Dramatický konec**
Jako kód zadejte STYLIN
**Závěrečná sekvence**
Jako kód zadejte WIMP
**Výtvarné návrhy**
Jako kód zadejte SKETCHPAD
**Všechny FMV sekvence**
Jako kód zadejte DIRECTOR
**nevybírat**
Jako kód zadejte DONOTSEL

### MONSTERS, INC.
**99 životů**
při hře podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, ○, Δ, R2, ⊗, Δ
**plné zdraví**
při hře podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, ○, R2, Δ, ⊗, Δ
**plný ukazatel strašení**
při hře podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, ○, R2, R2, ⊗, Δ

### MOTO GP
**Odemčení Klonoy**
Vyhrajte Challenge 22 a získáte Klonou jako jezdce.

### MOTOR MAYHEM
**Nesmrtelnost**
Při hře v Endurance podržte L1 + R1 + L2 + R2 a rychle stiskněte ←, →, →, ○, R2.
**Beze zbraní**
Při hře podržte L1 a stiskněte ⊗, ⊗, R2.
**Štít**
V cheatové obrazovce aktivujte „Instant Combo", podržte L1 a stiskněte Δ, R2, Δ, R2.

### MR MOSQUITO
**Minihry pro dva hráče**
Po zapnutí PS2 držte na druhém ovladači START + SELECT
**Ovládání je následující:**
Dopředu - R2
Skok - ⊗
Super útok - Δ (pokud je ukazatel plný), ⊗ vyskočte a stiskněte Δ
**Mamka Moskyt** - v obrazovce výběru hráče držte L1 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, R2, R2, R1, R1
**Tatík Moskyt** - v obrazovce výběru hráče držte L2 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, R2, R2, L2, L2

### MUSIC 3000
**Tajný skin**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →
**Tajný skin 2**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →
**Tajný skin 3**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 3x, → 3x, ← 3x, → 3x
**Tajný skin 4**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 4x, → 4x, ← 4x
**Tajná skladba**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑,

### MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL
**výběr kola**
spusťte hru pro dva hráče. na prvním ovladači držte L1 + L2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, Δ. Pak na druhém ovladači stiskněte Δ + L2 + R2 + ⊗

## N

### NBA HOOPZ
**Cheaty**
Zadejte následující kódy v obrazovce Vs předtím, než začne zápas:
Nekonečné turbo - R2, x3, ⊗, ○ x2, ↑
Malé hlavy - R2 x3, ⊗ x3, ←
Pláž - ⊗ x2, ○ x3, ←
Ulice - R2 x3, ⊗ x2, ←

### NEED FOR SPEED 2: HOT PURSUIT
Všechny kódy se zadávají v hlavním menu.
**Odemknout BMW Z8:**
R2, →, R2, →, R2, Δ, R2, Δ
**Odemknout HSV Coupe GTS:**
L1, R2, L1, R2, L1, Δ, L1, Δ
**Odemknout McLaren F1 LM:**
R2, L1, R2, L1, Δ, →, Δ, →
**Odemknout Porsche Carerra GT:**
←, →, ←, →, L1, R2, L1, R2
**Odemknout Ferrari F50:**
L1, Δ, L1, Δ, →, R2, →, R2
**Odemknout Ferrari F550:**
L1, R2, L1, R2, →, R2, →, L1

### NHL 2001
**Super útočník**
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Peter Forsberg nebo Jaromir Jagr.
**Super obránce**
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Sandis Ozolinsh nebo Chris Pronger.
**Super brankář**
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Patrick Roy, Dominik Hasek nebo Ed Belfour.
**Chlápek**
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Bruce Willis. Komentátoři ho budou nazývat „Dude".

### NO ONE LIVES FOREVER
**výběr mise**
najeďte na „Load Game", držte L3 + R3 a stiskněte ⊗ pro vstup do obrazovky „Select Mission"

## O

### ONI
**Přeskočení úrovně**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, R2, L3, R3, L2, L1.
**Nesmrtelnost**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, R2, R3, L3, R3, ○.
**Neomezený Phase Cloak**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, R2, L1, R3, L2, L3.
**Mód rotačních kulometů**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, R2, L2, L2, L1, L3.
**Antigravitační rukavice**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, R2, R3, L3, ○, R2.
**Smrt jednou ranou**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, R2, L3, R3, ○, R2.
**Výběr postavy**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, R2, L2, L2, L2.
**Vyhublé postavy**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, R2, L3, R3, R2, ○.
**Velké postavy**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, R2, R3, R2, ○, L3.
**Velké hlavy**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, R2, ○, R2, START, R2, ○, START.

### ONIMUSHA: WARLORDS
**Bonusový oblek pro Samanosuka**
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Samanosuke bude nacpaný v pandím oblečku, kterému můžete tlačítkem L2 otevírat/zavírat hlavu.
**Bonusový oblek pro Kaede**
Dokončete hru se všemi Fluority a hodnocením S a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Kaede bude oblečená v dračím oblečku.
**FMV sekvence z Onimusha 2**
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. V položce New game vyberte „Special Report".
**Minihra Oni Spirits**
Dokončete hru se všemi 20 Flourity a uložte si vygenerovanou pozici. Po projití všech 20 pater získáte do nové hry neomezenou munici, Bishamon Sword a další bonusy.
**Lehká obtížnost**
Začněte novou hru a zemřete do patnácti vteřin. Při obtížnosti Easy nelze získat hodnocení S.
**Bishamon Ocarine**
Po použití Evil Plate si promluvte s vousáčem zamotaným do látky a nechejte se přenést do světa Dark Realm. V posledním 20. patře najdete v truhle bonusový předmět Bishamon Ocarine
**Bishamon Sword**
Po porážení Marcelusse v Demon Realm jděte do místnosti s manovou fontánou a u blokovaných dveří použijte Bishamon Ocarine.

### ONIMUSHA 2
**Lehká obtížnost**
Začněte hru a třikrát zemřete, pak si budete moci vybrat lehkou obtížnost, ve které ale nebudete ohodnoceni
**Těžká obtížnost**
Dokončete hru na normální obtížnosti
**Super obtížnost**
Dokončete hru na těžké obtížnosti
**Bonusy**
Dokončete hru a zpřístupní se vám uzamčené bonusy
**Mód Team Onimusha**
**s funkcí zabití jednou ranou**
Dokončete mód Team Onimusha
**Ultimátní mód**
Dohrajte hru na obtížnost Hard, ve „Special Features" aktivujte „Ultimate Mode"
**Mód Issen**
Dohrajte minihru Oni Organization
**Mód Mind Twister**
Dohrajte hru s posbíranými všemi kresbami co ve hře jsou
**Další kostým pro Jubeie**
Najděte předmět „Fashionable Goods" dohrajte hru s hodnocením S. v sekci „Special Features" si pak aktivujte extra Jubeie
**Další kostým pro Oyu**
Dohrajte víceným hraním hru na 100% a buďte zadobře se všema NPC. Po odemčení všech scénářů v „Scenario Route" vstupte do „Special Features" a aktivujte extra Oyu

### OPERATION WINBACK
**Mód Trial**
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte Δ a stiskněte START
**Mód Max power mode**
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L1, R2, R2, L2, L2, Δ, ○, Δ, ○. Podržte L1 a stiskněte START
**Mód Sudden Death**
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte R2, R2, L2, L2, ○, Δ, ○, Δ. Podržte L1 a stiskněte START
**Všechny postavy v multiplayeru**
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte ○ a stiskněte START

### ORPHEN: SCION OF SORCERY
**Restart bitvy**
Přerušte hru pokud jste v koncích. Zvolte „Equip" a objevíte se na začátku bitvy s plnou energií.

## Q

### QUAKE 3: REVOLUTION
**Přeskočení úrovně**
Při hře podržte L1 + L2 + R1 + SELECT a stiskněte ⊗, ○, R2, Δ, ⊗

## P

### PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT
**Hudba z SSX**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, ⊗, Δ, L2, R2, ○, L3, START, R3, L3
**Více peněz**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte Δ, R3, L1, R2, ⊗, R3, START, L3, ○, L2
**Vylepšení galeony Wind Dance**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte L2, Δ, R3, L3, ⊗, R2, R3, START, L1, ○
**Neomezeně předmětů**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte Δ, L1, START, L2, R3, L3, R2, ⊗, R3, ○
**Meč**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, START, L2, L3, R2, ⊗, L1
**Zobrazení všech pokladů**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, ⊗, Δ, L3, ○, L1, START, L3, R2, L2
**Nezničitelná galeona Wind Dancer**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, Δ, L1, ⊗, R3, L2, R2, R3, ○, L3
**Získání všech klíčů od truhel**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, START, ⊗, R2, R3, L1, L3, L2, Δ, L3
**Nesmrtelná Katarina**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ⊗, ○, L3, Δ, R3, START, R3, L1, L2, R2
**Nekonečně Wind Boost**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, L1, R3, R2, L3, ○, L2, Δ, ⊗, L3

### PORTAL RUNNER
**Přeskočení úrovně**
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ○, ←, ○, →, ○, R2, ←, ←, →, R2
**Plná energie**
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte ○, ○, ○, R2, R2, L2, L2, ↑, **Všechny FMV sekvence**
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, L1, ○, L2, R2

### PRIMAL
V hlavním menu nebo sekce bonusů dohromady podržte L1, L2, R1, R2, dokud se neobjeví „Magická tabulka". Zde pak zadávejte cheaty najetím do příslušného řádku, označením písmene a za držení ⊗ šipkou ← a → vyberte písmeno. Celé slovo pak potvrďte R2 a vyskočte z menu Δ.

**Nesmrtelnost - DEMONISE**
Odemčení kol ze Solum - SNOWFLIGHT
Odemčení kol z Aquis - CHARYBDIS
Odemčení kol z Setba - FLINTLOCK
Odemčení kol z Volva - SUNSTONE
Vyplnění celé karetní galerie - ARCANUM
Zabíjení jednou ranou - MORTIFIC
První bonus - SEABREEZE
Druhý bonus - AURORA
Třetí bonus - PSYCHOSIS
Čtvrtý bonus - MIRRORY
Pátý bonus - ASCENDANT

### PRISONER OF WAR
**Všechny úrovně**
Jako heslo zadejte ger1eng5.
**Zamčení úrovní**
Jako cheat zadejte defaultm.
**Všechny deníky**
Jako cheat zadejte alltimes.
**Všechna jádra**
Jako cheat zadejte coretimes.
**Žádná jádra, kromě stávajícího**
Jako cheat zadejte farleymydog.
**Pohled první osoby**
Jako cheat zadejte Boston.
**Pohled třetí osoby**
Jako cheat zadejte Foxy.
**Nekonečno peněz**
Jako cheat zadejte Dino.
**Změna velikosti hlídačů**
Jako cheat zadejte Muffin.
**Blbější hlídači**
Jako cheat zadejte Quincy.
**Vypnutí střelby**
Jako cheat zadejte Fatty.

### PRO EVOLUTION SOCCER
**Tým Evropy (původní)**
Vyhrajte European Cup za Anglii
**Tým Holandska (původní)**
Vyhrajte European Cup za Holandsko
**Tým Německa (původní)**
Vyhrajte European Cup za Německo
**Tým Brazilie (původní)**
Vyhrajte American Cup za Brazilii
**Tým Argentiny (původní)**
Vyhrajte American Cup za Argentinu
**Tým světových All-Star**
Vyhrajte International Cup za jakýkoli tým
**Tým evropských All-Star**
Vyhrajte International Cup za Francii

### PRO RALLY 2002
**Všechna auta, tratě a režimy**
Jako jméno zadejte PEROPAVO
**Všechna auta**
Jako jméno zadejte MACHOMAN
**Všechny tratě**
Jako jméno zadejte MORATA
**Všechny bonusy z Arcade módu**
Jako jméno zadejte THEMASTER
**Všechny režimy**
Jako jméno zadejte PACMAN
**Mód Challenge**
Jako jméno zadejte CUAQUEZ
**Mód Trophy**
Jako jméno zadejte MADDUCK
**Šampionát v profi módu**
jako jméno zadejte OOOH SI

### PROJECT EDEN
**Cheat mód**
Najeďte do menu týmů a podržte SELECT. Na levé an. páčce stiskněte ↑ a třikrát s ní opište 360° po celém obvodu ve směru hodinových ručiček. V pravém dolním rohu se objeví ikona cheatového menu.

## R

### RAYMAN M
**Všechny postavy**
Jako jméno zadejte PUPPETS, potom stiskněte L2 + ○ + R2 pro aktivaci
**Všechny levely**
Jako jméno zadejte ALLRAYMANM, potom stiskněte L2 + ○ + R2 pro aktivaci
**všechny bojové arény**
Jako jméno zadejte ALLFISH, potom stiskněte L2 + ○ + R2 pro aktivaci
**Všechny závodní okruhy**
Jako jméno zadejte ALLTRIBES, potom stiskněte L2 + ○ + R2 pro aktivaci

**Všechny obleky**
Jako jméno zadejte CARNIVAL, potom stiskněte R2 + ○ + ⊡ pro aktivaci
**Grafika z dob starého filmu**
Jako jméno zadejte OLDTV, potom stiskněte R2 + ○ + ⊡ pro aktivaci

## RAYMAN 2: REVOLUTION

**Cheat mód**
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + L2. Následně stiskněte R2, R2, R2, R2, R2, R2. Nelze použít v první úrovni.

## RC REVENGE PRO

**Všechny vozy**
V hlavním menu stiskněte L1, R2, L1, R2, ○, ⊡
**Všechny tratě**
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, ⊡, ○
**Odemknutí dalšího poháru**
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, R2

## READY 2 RUMBLE: ROUND 2

**Zpřístupnění všech postav a dresů**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, →, R2, ←, →, →, L1, L1, R2.
**Zpřístupněný Freak E. Deke a Michael Jackson**
V obrazovce výběru boxera stiskněte 13x L1, R2, 10x L1, R2
**Hooooodně pomalý boxer**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, 19x L1, R2.
**Více pohledů kamery**
V obrazovce výběru boxera stiskněte 20x L1, R2, L1, R2, 21x L1, R2, 18x L1, R2, 9x L1, R2, 14x L1, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R2, ←, →, ↑, ↓, R2
**Prázdninové oblečení**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, →, ↑, 8x L1, R2, 4x L1, R2
**Všechny tréninky**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, ↑, ↓, ↑, 20x L1, R2
**Režim velkých hlav**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, L1, L1, L1
**Odemknutí všeho**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ←, ←, →, ↑, ↓, 5x L1, R2
**Rychlejší hra**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, 5x L1, R2
**RUMBLE na prvním levelu**
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, L1, L1, L1, R2
**Plný ukazatel RUMBLE**
Zapauzujte hru a zadejte R2, L1, L1, R2, L1, R2, L1, L1, L1, L1, R2, ←, →, ↑, ↓
**RUMBLE na druhém levelu**
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, L1, L1, L1, L1, R2
Nastavit Vánoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2.
**Nastavit Velikonoce jako prázdniny**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, R2.
**Nastavit Halloween jako prázdniny**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2
**Ring Independence Day**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, L1, R2
**Ring Nový rok**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, R2
**Ring St. Patrick's Day**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, R2
**Ring Díkůvzdání**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2
**Ring Valentine's Day**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, L1, L1, L1, R2
Začátek ve finálovém zápase
V obrazovce výběru boxera stiskněte R2, ↓, →, ↑, ←, 6x L1, R2, L1, L1, L1, R2
**Odemknutí šampionských trenek**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, →, →, ↑, L1, L1, R2, 20x L1, R2
**Prohlédnutí titulků**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, →, ↓, L1, L1, R2
**Hubeňouři**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, ↓, L1, R2
**Tlusťoši**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, ↓, L1, L1, R2
**Velké boxerky**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ↑, ↓, L1, L1, R2.
**Zombíci**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↑, →, ↓, L1, L1, R2

## REDCARD SOCCER 2003

**Odemčení všeho**
Jako jméno zadejte BIGTANK.

## REIGN OF FIRE

**Výběr úrovně**
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ○, ○, ←, ←, ⊡, ↓, ↑, ○
Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře
Přeskočení úrovně
⊡, △, ←, Down, →, △, →, ↑, ⊗
Nesmrtelnost
⊗, △, →, ←, ○, ↑, ↓, ↓, →, ○, ○
Větší síla
⊗, △, →, ↑, →, △, ○, →
Sežehnutí všeho
⊡, △, ←, ↓, ⊡, ⊡
Kozí mód
△, →, ←, ←, ○, △, ⊡, →, ↑

## RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

**Další varianta Chrisse**
Dohrajte Battle mód za Weskera
**Battle mód**
Dohrajte hru s libovolnou obtížností a hodnocením.
**Pohled první osoby v Battle módu**
Dohrajte hru s obtížností Normal nebo Easy a hodnocením
**Nekonečný raketomet**
Dohrajte hru s hodnocením A. Začněte hru z uložené pozice a raketomet najdete hned v první bedně
**Další variace Claire v Battle módu**
Dohrajte Battle mód za Jill.
**Hraní Battle módu** za Steva Burnsida
V druhé části najděte v podzemí Gold Lugers (zbraně)
**Zastavení času**
Podržte L1 a stiskněte START. Při tomto zapauzování neubíhá čas
**Odemknutí Hunka**
Dohrajte Battle mód na normální obtížnosti za méně jak tři a půl hodiny. Rovněž musíte sebrat všechny dokumenty, co lze v průběhu sebrat.
**Odemknutí raketometu v Battle módu**
Dohrajte se všemi postavami Battle mód s hodnocením „A"
**Odemknutí Weskera v Battle módu**
V inkubační laboratoři seberte ze země Weskerovy brýle, nebo dohrajte Battle mód za Steva

## RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2

**Tajné hlášení**
V každé úrovni sesbírejte opravdu všechny zprávy a získáte složku „Secret Report".
**Mód Vs Roach**
V režimu Dungeon dokončete první misi.
**Panzerfaust EX**
Dohrajte hru v režimu Vs. Roach a zpřístupní se vám v tom samém módu Panzerfaust EX s nekonečnou municí.
**Chris Redfield**
Dokončete Inferno 6. misi a získáte Chrise Redfielda s Linear Launcherem a nekonečnou municí v něm
**Rodrigo**
Dokončete všechny jeskynní mise včetně Inferna 7. mise a získáte Rodrigua vyzbrojeného pouze nožem.
**Vylepšení parťáka**
Dokončete hru a vašemu partnerovi se v arkádě zvýší level na 4. Dokončete hru podruhé a bude na 8. levelu.

## RIDGE RACER V

**Tajemství**
Dokončete Grand Prix režim tak, že v každém závodě skončíte jako první, čímž se vám otemknou extra režimy.

**Duel**
Pokud porazíte časy tajných aut, budete vyzváni k duelu. Porazíte-li protivníka, necháte si jeho auto. Získáte-li všechny čtyři (Angel, Devil, Pluto a Spirit), budete závodit proti všem najednou!

**Výdrž**
Pokud se vám podaří postupně najet 999 kilometrů, odemkne se speciální režim 99 Trial Endurance Race.

## ROBOT WARS

**Zpřístupnění všeho**
Jako jméno zadejte JPEARCE

## RUNE: VIKING WARLORD

**Nesmrtelnost**
Zapuzujte hru a stiskněte ⊡, ○, ←, →, ○, ⊡
**Maximální síla run**
Zapuzujte hru a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ⊡, ○

# S

## SAVAGE SKIES

**Všechny příšery**
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ⊗
Všechny úrovně pro multiplayer
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ←, →, ⊗
**Nesmrtelnost**
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ⊗, ↑, ⊗
**Splnění všech úkolů**
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ⊗
**Získání krystalu**
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ←, ↑, →, ↓, ←, ⊗, ⊗

## SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

**Všechny powerupy**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ○, ⊡, **Všechny FMV sekvence**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ○, ○, ○, ⊡, ○, ⊡
**Prohlédnutí titulků**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ⊡, ○,

## SEEK AND DESTROY

**1000 zlata**
V prvním městě napište na růžový tank heslo KWNOHIRO
**Hopsavé bomby**
V prvním městě napište na růžový tank heslo KKHWEEEE
**Protiletecký kulomet**
V prvním městě napište na růžový tank heslo GSASINRI
**Velká vlajka**
V prvním městě napište na růžový tank heslo ODGRITRO

## SHADOW OF MEMORIES

**Konce**
Ve hře je celkem šest různých zakončení: dohrajte hru s pěti různými normálními konci pro přístup k speciálnímu prodloužení, kde máte přístup k speciálnímu zakončení.
**Filmy**
Dohrajte hru jednou pro odemknutí filmu z Tokyo Games Show 2000. Dohrajte hru se třemi různými konci pro film z privátní evropské výstavy Konami. Dohrajte hru na všech šest zakončení pro odemknutí dalšího filmu z Tokyo Games Show 2000.

## SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

V hlavním menu označte options a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy, úkoly a prkna
Podržte R2 + → a stiskněte △, ⊡, △, ○, △
Výběr úrovně
Podržte L1 + → a stiskněte △, ⊡, △, ○, △
Status na maximu
Podržte L1 + → a stiskněte △, △, ○, △
Všechny FMV sekvence
Podržte L1 + ← a stiskněte △, △, ○, △
Všechny cheaty
Podržte R2 + ← a stiskněte △, ⊡, △, ○, △

## SILENT HILL 2

**Extra menu**
Stiskněte v menu L1+R2

## SILENT SCOPE

**Alternativní ovládání**
Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější...
**Mód „Profesionál"**
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměřovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.
**Mód „Noční vidění"**
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.
**Převedení životu na čas**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.
**Převedení času na životy**
Zapauzujte hru a stiskněte △, ⊗, →, ←, →, ←, ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

## SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

**Přeměna životu na čas**
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○
**Přeměna času na životy**
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑
**Tři kredity**
Dohrajte hru 16x
**Čtyři kredity**
Dohrajte hru 31x
**Neomezené kredity**
Dohrajte hru 101x

## SILPHEED: THE LOST PLANET

**Všechny zbraně**
Jako jméno napište GLOIRE

## SIMPSONS ROAD RAGE

V options podržte L1+R1 a namačkejte následující kombinace
**Apuovo vánoční auto**
△, △, ○, △
**Bartův „Frankenstein Soap Racer"**
△, △, ○, ⊗
**Atomový autobus**
△, △, ⊡, ⊗
**Červená bedna**
△, △, ⊡, ○
**Noc**
⊗, ⊗, ⊗, ⊗
**Autíčko s limonádou p. Burnse**
△, △, ⊡, ⊡

## SKY ODYSSEY

**Auto Gyro**
Dohrajte všechny levely ve Sky Canvas režimu s více než 90 body.
**UFO**
Dohrajte všechny levely v Target režimu s hodnocením gold.
**ME-262**
Dohrajte Adventure režim.
**Stealth Fighter**
Dohrajte všechny levely v Adventure režimu pod deset minut.
**Všechny mise**
Jděte do mission obrazovky a stiskněte SELECT, ⊗, △, R1, R2 + R2.
Všechna letadla
Jděte do obrazovky letadel a stiskněte ⊡, ○, L1, R2 a SELECT.

## SLED STORM

**Odemčení všech tratí a skútrů**
V obrazovce Press Start podržte L1 + R1 a stiskněte ○, ⊡, ↑, ○, △, ↓.

## SMUGGLER'S RUN

**Neviditelnost**
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L1, R2, L1, L1, R2.
**Lehčí vozy**
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L1, R2, R2, R2.
**Vypnutá gravitace**
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
**Zvýšení časového skoku**
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, R2, R2, →, →, →.
**Snížení časového skoku**
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ←, ←.

## SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Přeruště hru a zadejte následující kódy:
**Neviditelnost -**
R2, L1, L1, R2, L1, L1, R2.
**Světlejší auta -**
L1, R2, L1, R2, R2, R2.

## SOLDIER OF FORTUNE

**Nesmrtelnost**
Při hře stiskněte L1+R2+R1+R2 a přimáčkněte ←.
**Nekonečná munice**
Při hře stiskněte SELECT, podržte L1+R1 a nakonec ←.
**Těžké zbraně**
Při hře stiskněte START, podržte R2+R2+R1 a stiskněte ←.
**Chladné zbraně a výbušniny**
Při hře stiskněte START, podržte L1+R1+R1 a stiskněte ←.
**Bez nabíjení**
Při hře stiskněte START, podržte L1 + R2 + R1 + R1 a stiskněte ←.
**Žádné cíle**
Při hře stiskněte START, podržte L1 + R2 + R1 a stiskněte ←.
**Žádná gravitace**
Při hře stiskněte START, podržte L1 + R2 + R1 + ← + R1 a stiskněte START.

## SPACE CHANNEL 5 PART 2

**Získání kontroly nad CPU**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L1 a stiskněte ○, △, ⊡

## SPLASHDOWN

**Cheatový mód**
V hlavním menu vyberte volby, držte R2 a rychle namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡, ○, ⊡, ○
**CPU vás neskopne**
Jako kód zadejte TopBird
**Těžké tratě**
Jako kód zadejte Hobble
**Nejlepší provedení**
Jako kód zadejte PMeterGo
**Všechny tratě**
Jako kód zadejte Passport
**Všechny postavy**
Jako kód zadejte AllChar
**Všechny obleky**
Jako kód zadejte LaPinata
**Super nadupané AI**
Jako kód zadejte AllOutAI
**Všechny konečné sekvence**
Jako kód zadejte Festival
**Hraní časovek proti UFU**
Jako kód zadejte IBelieve

## SPIDERMAN: THE MOVIE

**Zápas proti Pilounovi**
Abyste si mohli zabojovat proti Pilounovi, vyberte v tréninku nácvik normálního boje. Po poražení prvních 59 nepřátel na vás narukuje obávaný naolejovaný Piloun.
**Odemknutí minihry**
**Pinhead Bowling**
Získejte při hře dohromady více jak 10 000 bodů a v režimu trénink si zahrajte kuželky (nebo spíš skopávačky?).
**Zpřístupnění druhého příběhu za Zeleného goblina**
Dohrajte hru na obtížnosti Hero. Nyní můžete hrát za zeleného Goblina.
**Nekonečné zásoby pavučin**
Získejte při hře dohromady 50 000 bodů.
**Zpřístupnění tajného filmečku s Vulturem**
Získejte při hře dohromady 20 000 bodů.
**Zpřístupnění tajného filmečku se Shockerem**
Získejte při hře dohromady 30 000 bodů.
**Cheaty zadávejte v cheatovém menu**
girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickynice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideye ala Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - hevyčerpatelné pavučiny
koala - hdemknutí všech komb
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze

imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
underthemask - first-person perspektiva
headexplody - odemknutí bonusových tréninků

### SPY HUNTER
**FMV sekvence z průběhu vytváření hry**
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo MAKING a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
**FMV sekvence seriálové znělky**
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo GUNN a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
**Saliva: tvé nakažení**
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SALIVA a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
**FMV sekvence o navrhování hry**
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SCW823 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
**FMV sekvence zkušebního spuštění** Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo WWS413 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

### SSX
**Zpřístupnění všeho**
V Options podržte L1 + R2 + L1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ⊗, ⊙, △, ○.
**Statistiky na maximu**
V Options podržte L1 + R2 + L1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊙.

### SSX TRICKY
**Mix Master Mike:**
V titulní obrazovce podržte L1 + L1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑.
**Prkno Mallora (pouze pro Elise)**
V titulní obrazovce podržte L1 + L1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ○, ○, ↓, △, △, ←, ⊙, ⊙.
**Lepivé prkno**
V titulní obrazovce podržte L1 + L1 a stiskněte ⊙, ⊙, →, △, △, ↓, ○, ○, ←, ⊗, ⊗, ↑.

### STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE
**Plná munice**
Zapauzujte hru, držte L1+R2 a stiskněte SELECT.
**Všechny zbraně**
Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + L3+ L1 + R2 a stiskněte SELECT.
**Automatické zaměřování**
Zapauzujte hru, držte L1 + R2 a stiskněte SELECT.
**Doplnění štítů na 100**
Zapauzujte hru, držte L1 + L1 a stiskněte SELECT.
**999 životů**
Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + L1 + R2 a stiskněte SELECT.
**God mód**
Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + R3 + L1 + R2 a stiskněte SELECT.
**Nemrtvý mód**
Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + R3 + L1 + R2 + L3 a stiskněte SELECT.

### STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
**Univerzální kód**
Jako kód zadejte PNYRCADE
**Nesmrtelnost**
Jako kód zadejte QUENTIN
**Z-95**
Jako kód zadejte HEADHUNT
**Vypnutí údajů v kokpitu**
Jako kód zadejte NOHUD
**Jiné úhly kamery**
Jako kód zadejte DIRECTOR
**Obrácené ovládání**
Jako kód zadejte JARJAR
**Vzkaz od programátorů**
Jako kód zadejte MAGGIE

### STAR WARS: STARFIGHTER
**Odemčení všech cheatů**
Jako kód zadejte OVERSEER
**Nesmrtelnost**
Jako kód zadejte MINIME
**Tajné lodě za bonusové mise**
Jako kód zadejte BLUENSF
**Mise pro multiplayer**
Jako kód zadejte ANDREW
**Vypnutí pohledu kokpitu**
Jako kód zadejte NOHUD
**Galerie nepřátelských lodí**
Jako kód zadejte SHIPS
**Obrázky lodí a postav**
Jako kód zadejte HEROES
**Skicy**
Jako kód zadejte PLANETS
**Obrácené ovládání**
Jako kód zadejte JARJAR
**Vzkazy programátorů**
Jako kód zadejte LTDJGD
**Původní obrazovka**
Jako kód zadejte SHOTS, SIZZLE nebo HOTEL
**Tým programátorů**
Jako kód zadejte TEAM
**Obrázek Simona**
Jako kód zadejte SIMON
**Jamesův den v práci**
Jako kód zadejte JAMES
**Titulky**
Jako kód zadejte CREDITS
**Vánoční FMV sekvence**
Jako kód zadejte WOZ
**Jiné úhly kamery**
Jako kód zadejte DIRECTOR. Tlačítko SELECT přepíná kamery

### STAR WARS: RACER REVENGE - RACER 2
**cheatový mód**
v tabulce zápisu rekordů se podepište jako NO TIME

**všechny tratě**
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + R2 + L1 + R2 a rychle stiskněte →, ←, →, ←, ⊙, ⊙, ⊙

**těžká obtížnost**
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + R2 + L1 + R2 a stiskněte △

**zpřístupnění původních návrhů**
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + R2 + L1 + R2 a stiskněte →, ⊙, ←, ⊙, ↓, ⊗, ↑, △

### STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING
**Boba Fett**
V hlavním menu stiskněte ⊙, ⊙, △, ⊙, ⊙. kód vypnete kombinací ⊙, **bojový tank AAT**
V hlavním menu stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙. kód vypnete kombinací ⊙, ⊙, △, ⊙, ⊙
**Silná královna Amidala:**
v hlavním menu stiskněte ↓, SELECT, ↑, SELECT, ←, →, SELECT
**jezdci Naboo Kaadu**
v hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, R2
**jezdci Shaak**
v hlavním menu stiskněte ↑, →, ↓, ←, SELECT
**nekonečný boost**
v hlavním menu stiskněte L1, R2, L1, R2, ⊙, SELECT
**Space Freighter**
v hlavním menu stiskněte L1, L1, SELECT, ⊙
**bojové arény**
v hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←
**mód Death Star**
v hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1, ↑, ←
**Super honk**
v hlavním menu stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, R2, SELECT
**ježdění pozpátku**
v hlavním menu stiskněte R2, R2, R2, R2, ⊙, SELECT
**rychlé a malé tratě**
v hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1, R2, ⊙
**rotační mód**
v hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓
**klouzavý mód**
v hlavním menu stiskněte ←, →, ⊙, ⊙, L1, R2

### STATE OF EMERGENCY
**Neomezená munice**
L1, R2, L1, R2, △
**Nesmrtelnost**
L1, R2, L1, R2, ⊗
**Neomezený čas**
L1, R2, L1, R2, ⊙
**Silnější postava**
L1, L1, R2, L1, ⊙
**Všechny zbraně**
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte 3x ⊙, L1, L1, R2 a 5x ⊙

### STREET FIGHTER EX 3
**Tajní bojovníci**
Abyste je odemkli, musíte opakovaně porazit Original režim, ale pokaždé s jinou postavou. Vždy se vám odemkne jedna postava, celkem jich je devět.

**Tajné medaile**
Získejte všech devět medailí každého týmu v režimu Career pro odemknutí následujících voleb:
**Bronzová:** Sakura je hlasatel.
**Stříbrná:** Odemknete Bisona 2.
**Zlatá:** Odemknete Evil Ryu.
**Platinová:** VS Buson 2 a Vs True Bisson přibudou do režimu Arena.

### STREET HOOPS
V cheatovém menu zadejte kódy:

**Perfektní střílení:**
⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, R1, R2
**Urychlení času:**
⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, L1, R2
**Power game:**
R2, ⊙, R2, ⊙
**Odemknutí nových míčů:**
ABA: ⊙, R1, ⊙, R2
Black: R1, R2, ⊙, R2
Normal: L1, ⊙, ⊙, L1
**Odemknutí nových uniforem:**
Clown: ⊙, L1, ⊙, ⊙
Cowboy: ⊙, R2, R1, L1
Kung Fu: ⊙, ⊙, ⊙, L1
Pimp: L1, ⊙, ⊙, R2
Santa: R1, ⊙, R2, R2
Tuxedo: R2, R1, ⊙, ⊙
**Block party:**
L1, ⊙, R2, R2
**Rychlý čas:**
⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, L1, R2
**Odemknutí Lil Romeo a Master P:**
Pro odemknutí této dvojice utratte v obchodě Foot Action několik tisíc dolarů.
**Odemknutí DJ Mugz, Cypress Hill, Bobo:**
Pro odemknutí těchto hvězd projděte turnajový mód na obtížnost „Greatest of All Time".
**Odemknutí Half-Man, Half-Amazing:**
Poražte Urban Hitmana ve světovém turnajovém módu.
**Odemknutí Xzibit:**
Vyhrajte Lord of the Court ve Venice Beach.

### STUNTMAN
**Odemčení všeho**
Jako jméno zadejte „BiNdErS".
**Všechny hračky**
Jako jméno zadejte „Turnips".
**Všechny trailery**
Jako jméno zadejte „BonNeTT".
**Všechna auta**
Jako jméno zadejte „Sez4Jnr".

### SUNNY GARCIA SURFING
V titulní obrazovce podržte L1+ L1 a zadejte některý z cheatů:

**Všechny postavy**
←, ⊙, ↑, →, ⊙, ←, ←

**Všechna prkna**
←, ⊙, ↑, ↓, ⊙, ←, ↓, ⊙, ⊗

### SUPER BUST-A-MOVE
**Další svět**
V obrazovce s nápisem „Push button" stiskněte △, ←, →, △.
**Tajné postavy**
V obrazovce s nápisem „Push START button" stiskněte △, →, ←, △.

### SUPERCAR STREET CHALLENGE
**Furasshu-sama**
Na obrazovce výběru automobilu zadejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊙, ⊗

### SUMMER HEAT BEACH VOLLEY-BALL
**Následující cheaty zadávejte v cheatové obrazovce - v hlavním menu stiskněte ⊙, vyberte Game Options a vyberte položku „Cheats"**
Všechny postavy - Peeps
Všechny lokace - 80Day
Všechno vybavení - Werit
Všechny plavky - Greed
Všechny plážové domky a bonusy - Mypad
Všechny minihry - Major
Všechny obtížnosti - Champ
Vypnutí šipek - Whine
Slunečný míč - Hot 1
Velký míč - Golem
Kokosový ořech - Milky
Nízká gravitace - Space
Vysoká gravitace - Zippy
Hřebíkový mód - Nails
Pulzující hlavy - Exosz
Pištivé hlasy - Mouse
Hluboké hlasy - Horse
Všechny FMV sekvence - Musak
Všechny trailery - Gamon

## T

### TEKKEN TAG TOURNAMENT
**Bonusový kostým pro Armor Kinga**
Dohrajte Arcade za Armor Kinga a při výběru bojovníka ho vyberte tlačítkem START
**Bonusové postavy**
Dohrávejte režim Arcade a postupně se vám zpřístupní Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger/Alex, Kuma/Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, P-Jack, Mokujin/Tetsujin, Devil/Angel, and Unknown
**Galerie**
Vybojujte Devila
**Bonusová FMV sekvence Ling**
Dohrajte Arcade za Ling, pak jí označte tlačítkem START a znovu dohrajte Arcade. Pak získáte její školní obleček.
**Hra za Anděla**
Označte Devila a stiskněte START
**Hraní za Zlatého Tetsujina**
Vyhrajte ve Versus deset zápasů
**Hraní za Mokujina**
Označte Tetsujina a stiskněte ⊗
**Hraní za Tigera**
Označte Eddy Gorda a stiskněte START
**Vítězná póza**
Po skončení zápasu podržte některé z tlačítek pro úder
**Režim Tekken Bowl**
Vybojujte Ogra
**Jukebox v režimu Tekken Bowl**
Udělejte v Tekken Bowl skore 200 bodů
**Režim Theater**
Jednou dokončete hru

### TENCHU 3
**Všechny postavy**
V úvodní obrazovce namačkejte L1, R2, R1, L1, →, ←, L3, R3
**Všechny mise ve Story módu**
V obrazovce výběru misí ve Story módu namačkejte L1, L1, R2, R2, →, ⊙, L3, R3
**Všechny multiplayerové mise**
V obrazovce výběru misí v multiplayerovém módu namačkejte L1, L1, R2, R2, →, ⊙, L3, R3
**Zpřístupnění výběru rozmístění nepřátel**
V obrazovce výběru misí namačkejte R3, L3, R1, R2, L1, L1
**Speciální schopnosti**
Zapauzujte hru, držte L1+R2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓. Pusťte L1+ R2 a stiskněte ⊙, ⊙, L1, R2
**Bonusové kolo pro Rikimarua**
V úvodní obrazovce namačkejte L1, ↑, L1, ↓, R2, →, R2, ←
**Tajná úroveň z dema**
V úvodní obrazovce namačkejte ↑, ↓, →, ←, ⊗, ⊗, ⊗
**Doplnění energie**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↓, →, ←, ⊙, ⊙, ⊙
**Všechny předměty**
V obrazovce výběru předmětů podržte L1+L1 a stiskněte ↑, ⊙, ⊙, ←, ⊙, ⊙, ↓, ⊙, ⊙, →, ⊙, ⊙
**Zvýšení počtu předmětů**
V obrazovce výběru předmětů podržte R2+R2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ↑, ←, ↓, →
**Neomezená nosnost předmětů**
V obrazovce výběru předmětů podržte R2+R2+L1+L1 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ↑, ←, ↓, →, ⊙, ↑, →, ↓, ←
**Zobrazení času a skóre**
Zapauzujte hru a na druhém ovladači stiskněte →, →, ←, ←
**Navýšení skóre**
Zapauzujte hru, na druhém ovladači podržte L1 + L1 a stiskněte →, →, ←, ←
**Legrační dialogy**
Na titulní obrazovce s logem Tenchu podržte L1 + R2 a stiskněte ↓, ⊙, ↑, ⊙, →, ⊙, ←, ⊙. Pak v "Options" najeďte do "Audio" a "Language". Tam nastavte "B-Side"

### THE GETAWAY
**Zdvojená energie**
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ⊙, ⊙, ↓
**Neomezená munice**
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, △, ↑, ↓, ←, →, ⊙
**Opancéřovaný vůz**
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, ⊙, △, ⊙
**Volné jízdy**
Při úvodní FMV animaci namačkejte △, △, △, ←, ⊙, △, △, △, ←, ⊙

### THE HULK
**Cheatové kódy**
GMMSKIN - nesmrtelnost
FLSHWND - regenerátor
GRNCHTR - nekonečné napojení
HLTHDSE - dvojitá energie (Hulk)
BRNGITN - dvojitá energie (nepřátelé)
MMMYHLP - poloviční energie nepřátel
NMBTHIH - vymazání nejlepších výsledků
TRUBLVR - výběr úrovně
ANGMNGT - plný ukazatel Rage
FSTOFRY - špatné pěsti
BRCESTN - vyřešení hádanek

Následující kódy na zpřístupnění filmečků se zadávají do univerzálního terminálu. Jeden je v části Infiltration - SANFRAN, PITBULL, FIFTEEN, NANOMED, JANITOR

### THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
Všechny cheaty budou aktivní po dokončení celé hry.
**Obnovení energie**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte △, ↓, ⊗, ↑
**Obnovení munice**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑
**Přidání 1000 zkušenostních bodů**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, ↓, ↓
**Zkušenosti na 2. levelu**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ⊙, →, ⊙, →
**Zkušenosti na 4. levelu**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte △, ↑, △, ↑
**Zkušenosti na 6. levelu**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ⊙, ←, ⊙, ←
**Zkušenosti na 8. levelu**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ↓, ↓
**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte △, ⊙, ⊗, ⊙
**Neomezené střely**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊗, △
**Ničivé útoky**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙. Silné útoky budete moci v boji aktvivovat držením △
**Celá komba**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte △, ⊙, △, ⊙
**Malí nepřátelé**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊗
**Zpomalení**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte △, ⊙, ⊗, ⊙

### THE MARK OF KRI
**Nesmrtelnost**
V obrazovce „Press Start" stiskněte ⊙, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊙, ⊗, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗. Poté najeďte do sekce Cheats a ⊗ zaktivujte poslední kartu.
Následující cheaty zadávejte v obrazovce „Press Start"
Plná energie- ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

Neomezené šípy- ⊗, ○, □, □, ⊗, □, ○, ○, ⊗, □, □, ⊗
Silnější nepřátelé- ⊗, ○, □, □, ⊗, □, ○, ○, ⊗, ○, ○, ⊗

### THE SIMPSONS: ROAD RAGE

**Noční jízda**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x⊗.
**Tenké postavy**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4xCircle.
**Bonusové červené auto**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ○.
**Bonusová limuzína**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, □.
**Bonusový atomový autobus**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ⊗.
**Speciální pohyby u aut**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, △, △, ⊗. Vyzkoušejte plyn + brzdu + ručky při zatáčení ve vzduchu. Držte plyn + ručku, pusťte ručku a vystřelíte z místa jako blesk.
**Time Trial**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □, ⊗.
**Zpomalení**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ○, △, □.
**Halloween**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ⊗.
**Nový rok**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, □.
**Dikuvzdání**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ○.
**Vánoce**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, △.
**Vypnutí všech kódů**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4xSELECT.

### THEME PARK: ROLLER COASTER

**Všechno je zdarma**
Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ⊗, ○.
**Zlaté vstupenky**
Při hře 4x stiskněte: ↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○.
**Všechno vynalezeno**
Při hře 8x stiskněte: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

### THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

**Výběr úrovně**
Najeďte do voleb a nastavte následující: Vibrace 1, zvukové efekty a hudba 0. Pak podržte L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ a objeví se nápis „Spooky Cat". V hlavním menu si pak můžete šipkami vybrat misi.

### TIGER WOODS 2003

**Získání všeho**
Jděte do obrazovky cheatů a zadejte toto heslo: ALLTW3

### TIGER WOODS PGA TOUR 2001

**Zneklidnění soupeřů**
V průběhu hry pro dva hráče stiskněte jakékoliv tlačítko ve chvíli, kdy soupeř míří.

**Červené triko**
Dohrajte všech 21 hřišť v režimu Play Mode pro odemknutí červeného trička.

**Rychlejší počítač**
Když počítač udeří do míčku, stiskněte L1 a △ pro rychlý posun vpřed.

### TIME CRISIS 2

**Odemknutí režimu Mirror**
Dokončete Story bez použití Continue.
**Odemknutí mise Crisis**
Dokončete Story.
Odemknutí Music Testu
Dokončete Crisis mise (to také odemkne Final Mission 2).
**Extra Minihry**
Dostaňte se mezi pět nejlepších hráčů jakékoliv existující minihry.
**Nekonečně munice**
Dokončete Story třikrát.
**Široká munice**
Dokončete Story čtyřikrát.
**Shot Away 2 Extra**
Dostaňte se na první místo v Shoot Away 2 Retro režimu.
**Nekonečné kredity**
Při první hře máte tři kredity a při každém jejich vypotřebování a neúspěšném ukončení hry budete mít na další pokus o jeden více. Až dosáhnete devět kreditů, znamená to, že máte nekonečně pokusů.

### TOCA RACE DRIVER

**Všechna auta**
Jako kód v bonusu napište XKIMCF, LEZEJD nebo SAFREA
**Všechny tratě**
Jako kód v bonusu napište QTRIKX, TMYTKO, NIQHLT, NPXOOY, MPXOOY nebo HZCGYP
**Všechny šampionáty**
Jako kód v bonusu napište QTRRDJ
**Všechny závody**
Jako kód v bonusu napište LSDUXH
**Tratě pro profíky**
Jako kód v bonusu napište LGJFFA
**Realistické ovládání**
Jako kód v bonusu napište SIM, VIBAKH nebo LJLZEL
**Větší poškození**
Jako kód v bonusu napište DAMAGE
**Nezničitelnost**
Jako kód v bonusu napište IHHBIV, OATRYU nebo MMMFJL
**Titulky**
Jako kód v bonusu napište CREDITS nebo XQIXCJ

### TONY HAWK'S PRO SKATER 3

**Master kód**
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo BACKDOOR.
**Všechny FMV sekvence**
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo PEEPSHOW.
**Všechny úrovně**
Jako heslo napište ROADTRIP
**Freak**
Při hře stiskněte 4x → a pak ○
**Spanky**
Při hře stiskněte 4x → a pak △
**Bull**
Při hře stiskněte 4x → a pak ⊗

### TONY HAWK'S PRO SKATER 4

**Univerzální kód**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „watch_me_xplode". Cheat neodemkne všechny gapy.
**Tajní skejťáci**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „homielist"
**Hraní za Daisy**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „[o][o]"
**Vždy plný speciál**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „doasuper"
**Perfektní manuály**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „mullenpower"
**Perfektní grindy**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „ssbsts"
**Měsíční gravitace**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „superfly"
**Zpomalení á la Matrix**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „nospoon"

### TOP GEAR DEVIL

Zadejte následující kódy v hlavním menu:
**Všechna města:**
△, L1, △, L1, △, R1

**Všechna auta:**
△, L2, △, R2, △, L2, △, R2

**Všechny bonusové levely:**
△, L1, △, R1, △, L2, △, R2
**Vyhrajte single player hru:**
△, L2, △, R2, △, L1, △, R1

**Přeskočení úrovně:**
V průběhu hry stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →.

**Nekonečný čas a pokračování:**
V průběhu hry stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↓, →.

### TRANSWORLD SURF

**Universální kód**
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑, L1
**Cheat mód**
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, R2, ←, →, L2
**Ukazatel triku na maximu**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑
**Perfektní rovnováha**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←

**Výběr úrovně ve všech režimech**
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↓, →, ←, L1, ↓, →, ←, L1
**Splnění všech úkolů v dané lokaci**
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↑, ←, L1, ↑, ←, L1
**Neviditelný surfař**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑
**Neviditelné prkno**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↓

**Surfování na žralokovi**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ↓
**Zelené prkno**
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←
**Rychlejší pádlování**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓. Při pádlování stiskněte pravý analog nahoru
**Snadné klouzání**
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←
**Změna pohledu**
Při hře stiskněte SELECT, →, ←, ↓, ↑, L1. analogem natáčíte kameru

**Jiné barvy**
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←
**Diskotéková světla**
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, →
**Vypnutí cheatů**
Při hře stiskněte 4x SELECT

### TWISTED METAL: BLACK

Následující cheaty zadejte přímo ve hře (bez pauzování!). Nejprve je třeba podržet L1 + R1 + L2 + R2, pak zadejte kódy.
**Nesmrtelnost -**
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑

**Nekonečně energie -**
→, ←, ↓, ↑

**Mega Machine zbraně -**
⊗, ⊗, △

**Zabití jednou ranou -**
⊗, ⊗, ↑

**God mode -**
↑, ⊗, ←, ○

## U

### UNREAL TOURNAMENT

**Přeskočení úrovně**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ○

**Výběr úrovně**
Uložte si hru a v hlavním menu vyberte „Resume Game". Pak označte onu uloženou pozici a stiskněte ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, →, ↓

**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, ←, →, ○, □
**Doplnění munice**
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ○, ○, ○, →, ←

**Všechny postavy**
Zapauzujte hru a stiskněte ←, ←, ○, ○, →, ←, ⊗

**Všechny zbraně**
Zapauzujte hru a stiskněte ←, ○, →, □, →, ←

**Mód Fatboy Mutator**
V hlavním menu stiskněte ○, ○, ○, ↑, ↓, ↓, ↑, ○, ○, ○.
V režimu multiplayer vyberte mód Fatboy Mutator. Pakliže budete zabit, zhubnete a naopak.

**Mód Stealth Mutator**
V hlavním menu stiskněte □, □, ○, ○, □, □, ○, ○ V režimu multiplayer vyberte mód Stealth Mutator.

**Velké hlavy**
V hlavním menu stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ○, ○, ○. V režimu multiplayer vyberte mód Big Head Mutator.

## V

### V-RALLY 3

**Létající auta**
Jako jméno napište 210741974 MARTY
**Malá auta**
Jako jméno napište 01041977 BIGJIM
**Rozflákaná auta**
Jako jméno napište 25121975 PILOU
**Rosolovitá auta**
Jako jméno napište 07121974 FERGUS
**Široká auta**
Jako jméno napište 21051975 PTITDAV
**Protáhlá auta**
Jako jméno napište Gonzales SPEEDY
**Malá autíčka a pištivý komentář**
Křestní jméno vynechejte a jako příjmení napište PALACH

## W

### WACKY RACES

**Cheaty**
Zvolte režim Arena, auto a jméno, poté Options. Zvolte Enter ChaetCode a zadejte kód. Aktivujte cheaty na obrazovce Code Collection.
**Všechny tratě:** chimpgiveaway
**Všechna auta:** monkeyspoilers
**Všechny hračky:** gadgetclearout
**Děti:** thosewackykids
**Obtížnost:** fastcarsagogo

### WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

**Všechny zbraně**
Při hře stiskněte L1, R2, R2, L1, R1, R2, L1, R2, L2, R2

### WAKEBOARDING UNLEASHED

**Univerzální kód**
V hlavním menu rychle namačkejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →
**Všichni jezdci**
Patnáctkrát udělejte na pravém analogu kruh ve směru hodinových ručiček
**Všechny gapy**
V hlavním menu rychle namačkejte L1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, L1, R1, L1, L2, R2, L2, R2
**Druhé a třetí prkno**
V hlavním menu rychle namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓
**Výběr úrovně**
V hlavním menu rychle namačkejte □ 4x, ○ 4x, △ 4x, □, ○, △

### WHIRL TOUR

**Všechny normální úrovně**
□, □, □, L1, →, ↓, △, ↑, ←, ○, □, ↓, ↑, R1, L1, ↓, ↓
**Všechny bonusové úrovně**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ○, △
**Všechny jezdecké úrovně**
□, △, ○, □, L1, ○, R1, △, L1, ○, R1, □
**Všechny postavy a úrovně**
△, □, ○, △, ↓, →, ↑, ←, L1, L1, →, →, ↓, ↑, R1, ○, ←, □, □, ↓
**Všechny úkoly v současné úrovni budou splněné**
○, ○, □, ○, ○, △, ○, ○, L1, R1
**Zpřístupnění všeho**
←, →, L1, R1, ↓, ↑, →, ↓, ○, ○, △, →, R1

### WILD WILD RACING

**Cheat mód**
V obrazovce voleb podržte □ a stiskněte ↑, ○, ↓, ○, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

### WIPEOUT FUSION

**Odemčení všech závodů**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ↑, ○, ↑, ○.
**Neomezená munice**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ⊗.
**Nezničitelné štíty**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ↑, □, □, □.
**Lodě „retro"**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ○, ↑, □, ⊗.
**Zvířecí lodě**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ○, ↑, ⊗.
**Rychlé lodě**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑.

### WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Kódy zadávejte zvolením položky Extra v hlavním menu, poté volbou Codes.
Lepší akcelerace a vyšší rychlost EVOPOWER
Upravený komentář HELIUMAID
Auta bez podvozku THATSSTUPID
Létající auta v replay FLOATYLIGHT
Kamera seshora DOWNBELOW
Otočená kamera ONTHECEILING
Podvodní grafika WIBBLYWOBBLY
Psychedelická grafika IMGOINGCRAZY
Monte Carlo L5O2OK
Portugalsko PHY8ZP
Švédsko 745MJJ
Anglie YJFTRS

**Odemčení všeho**
Do obrazovky Secrets zadejte heslo opensesame

### WRC II EXTREME

Následující kódy zadávejte v menu Secrets
Blýskavá auta- CHROME
Diskotéková světla- DISCO
Zvýšení rychlosti- NITRO
Rozmazaný obraz- MOBLUR
Ufo efekt- UFOPTER
Odrážející podvozek- KANGAROO
Píštivej hlásek spolujezdce- HELIUM
Odemčení všech bonusů- EVOS

## X

### X-MEN: NEXT DIMENSION

**Odemčení všeho**
V hlavním menu držte L1 a stiskněte →, →, ←, ←, ↓, ↑, ○

### X-SQUAD

**Hodnost Master of X-Squad**
V titulní obrazovce stiskněte ○, ○, ○, ○, △, □, □, □, □. Začnete novou hru se štíty na 3 levelu, senzorem na 3 levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

### X2: WOLVERINE'S REVENGE

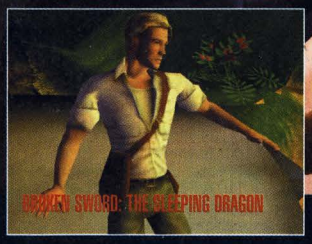
**Výběr úrovně**
V hlavním menu stiskněte △, ○, △, □, △, ○, L1 + R1
**Všechny kostýmy**
V hlavním menu stiskněte △, ○, △, □ 3x, L1 + L2
**Všechny soubory Celebro a FMV sekvence**
V hlavním menu stiskněte △, ○, △, □ 3x, L1 + R2
**Všechny Strike**
V hlavním menu stiskněte △, ○, △, □, △, ○, L1, R2
**Cheatové menu**
V hlavním menu stiskněte △, △, ○, ○, □, □, ○, ○, L1 + R1 + L2 + R2.
V zapauzované hře naleznete cheat menu.

## Z

### Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

**Plné zdraví a munice**
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L2, R2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.
**Versus mód** V hlavní obrazovce stiskněte ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

# V příštím čísle



PLUS! Všechny ostatní vánoční pecky!

CONFLICT: DESERT STORM 2
NHL & FIFA 2004
SOUL CALIBUR 2
THE GREAT ESCAPE
FREEDOM FIGHTERS
TONY HAWK: UNDERGROUND

a mnohem více...

CHCETE BÝT ZAVALENI LAVINOU NÁVODŮ, CHEATŮ A TIPŮ PRO PSONE I PS2?

**12. ČÍSLO TIPSTATIONU V PRODEJI NA ZAČÁTKU PROSINCE!**

*** Pozn: Obsah příštího čísla bez záruky. Počet návodů však bude rekordní, na to vemte jed!**


# TipStation

**Výkonný ředitel:**
Jan Svátek

**Šéfredaktor:**
Jan Modrák (*janm@omegapublishing.cz*)

**Na tomto čísle spolupracovali:**
Milan Jablonský, Lukáš Kolínský, Jakub Holý, Alena Kiriloviczová

**Jazyková úprava:**
Alena Kiriloviczová

**Grafická úprava a sazba:**
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezák

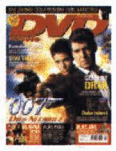
**Vydavatel a redakce:**
Omega Publishing Group, s. r. o.
TipStation
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 283 871 637 fax: 283 871 641

**Inzerce:**
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

**Distribuce:**
Vedoucí distribuce: Jitka Kurellová
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.

**Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:**



**Náklad:**
10 000 kusů

**Cena výtisku:**
195 Kč, 357 Sk
ISSN: 1213 - 5607

# VIDEO DOMÁCÍ KINO

## KAŽDÝ MĚSÍC U VAŠEHO PRODEJCE TISKU

VŠE O DOMÁCÍM KINU, VIDEU A FILMECH NA DVD A VHS

2003 9

# VIDEODOMÁCÍKINO

WWW.VIDEOMAG.CZ ZÁŘÍ 2003 ČÍSLO 27 69 KČ / 129 SK

Vyhrajte 4 digitální fotoaparáty

# PREMIÉRA

## PANASONIC DMR-E100H

### DVD REKORDÉR S 80 GB HARDDISKEM A SKVĚLÝMI EDITAČNÍMI MOŽNOSTMI

## PANASONIC DMC-LC33E

3megapixelový digitální foto-aparát s trojnásobným zoomem

TEST

## KOMPLETNÍCH

SESTAV domácího kina střední cenové kategorie

ŽHAVÁ NOVINKA

## JVC HR-XV2E

kvalitní DVD přehrávač a videorekordér VHS pod jednou kapotou

NAJDETE V NĚM INFORMACE O NOVINKÁCH, PROFILY A TESTY PŘÍSTROJŮ SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TECHNIKY, DOSTATEK PROSTORU BUDE VĚNOVÁN I „POTRAVĚ“ PRO VAŠE PŘEHRÁVAČE - TEDY FILMOVÝM NOVINKÁM VYCHÁZEJÍCÍM NA DVD I KAZETÁCH VHS.

**NEZAPOMEŇTE TEDY:**
**VIDEO DOMÁCÍ KINO**
**PRÁVĚ V PRODEJI**

DVD

## VOJÍN RYAN

Reedice Vojína Ryana se od prvního vydání liší jen v maličkostech. Přesto je dokonalá.

TÉMA

## Zpěváci ve filmu

TOTÉŽ.

Oficiální Český

# PlayStation® Magazín

» UPŘÍMNÉ RECENZE A PŘESNÉ TIPY
» CD PLNÉ SKVĚLÝCH DEM
» EXKLUZIVNÍ NOVINKY

**Nadupaný disk 12 PSone™ HER!**
Po okraj naplněný! 5 nových dem!

## NEJPRODÁVANĚJŠÍ PSONE MAGAZÍN NA SVĚTĚ!

Hratelná dema! • Upřímné recenze! • Exkluzivní zprávy! • Profi tipy!

### VELKÉ LETNÍ TÉMA

**MOŘE INFORMACÍ O PLAYSTATION**

Filmové hry, nejlepší hry, vyhrabané skvosty, piknková PSone sestava... koktejl skvělých PSone informací!

### DATABÁZE HER

**ÚPLNÝ SEZNAM HER NA 16 STRANÁCH**

Hodnocení naprosto každé PSone hry včetně stručného popisu. Zjistěte vše, co potřebujete!

### NOVÉ RECENZE

**RECENZE VŠECH NOVÝCH HER**

Velká úroda nových her - Sorcerer Maze, Motocross Mania 2 a mnohé další. Na CD 5 exkluzivních nových dem!

**67 ČÍSLO K DOSTÁNÍ U VŠECH DOBRÝCH PRODEJCŮ!**